

8.3 Command & Conquer: Generals

Die *Command & Conquer*-Reihe ist eine der ältesten und bekanntesten Serien innerhalb des Genres der Echtzeitstrategie. Zwischen 1995 und 2010 erschienen in regelmäßigen Abständen neue Ableger und Spin-Offs auf dem Markt. Aufgrund des militärischen Settings kam es bereits in den frühen Jahren der Reihe zu Unstimmigkeiten mit dem deutschen Jugendmedienschutz und daraufhin auch zu spezifischen Anpassungen der Spiele an den deutschen Markt.²⁶⁵ Wie die vorhergegangenen Teile so ist auch *Command & Conquer: Generals* ein Echtzeitstrategiespiel, welches vom Studio *EA Pacific* entwickelt und 2003 veröffentlicht wurde.

Die Handlung versetzt die Spieler*innen in ein nahes Zukunftsszenario, das von einem kriegerischen Konflikt zwischen den drei politischen Fraktionen USA, China und der »Global Liberation Army« (GLA) handelt. Während die USA und China zwei dominierende Weltmächte darstellen, wird die GLA als eine im Nahen und Mittleren Osten angesiedelte Terrororganisation inszeniert, deren Ziel es ist den imperialistischen Machtausübungen beider Großmächte mittels asymmetrischer Kriegsführung entgegenzuwirken. Nach einem Anschlag der GLA auf eine chinesische Militärparade am Nationalfeiertag erklärt die Volksrepublik der Terrororganisation den Krieg, dem sich auch die USA anschließen.

Zu Beginn des Spiels haben die Spieler*innen die Möglichkeit eine der drei Fraktionen zu wählen. Jede der drei Kampagnen ist in sieben Missionen gegliedert, die die fortlaufende Geschichte aus Sicht der jeweils gewählten Fraktion erzählen. In den einzelnen Missionen müssen zumeist Ressourcen gesammelt und militärische Basen errichtet werden, um unterschiedliche Kampfeinheiten ausbilden zu können. Das Gameplay wird hier (wie zumeist in Echtzeitstrategiespielen üblich) aus einer isometrischen Perspektive, also von schräg oben, wahrgenommen. Diese Perspektive ermöglicht einen guten Überblick über die eigene Basis, die Einheiten und das jeweilige Terrain.

Die Siegbedingungen der einzelnen Missionen können sehr unterschiedlich ausfallen: bspw. das Ausschalten gegnerischer Einheiten, die Zerstörung eines bestimmten Gebäudes oder das Sammeln von Ressourcen. Die einzelnen Fraktionen unterscheiden sich in ihrer Spielweise hingegen gravierend voneinander. Während die USA im Schwerpunkt auf Luftangriffe setzt, verfügt China über äußerst starke Panzereinheiten. Die GLA besitzt hingegen keinerlei Flugeinheiten oder schwere Panzer, stattdessen werden leichte Bodeneinheiten eingesetzt, die ihre verminderte Kampfstärke durch Angriffe aus dem Hinterhalt auszugleichen versuchen. Giftgas- und Selbstmordanschläge kommen dabei ebenfalls zum Einsatz. Jede Fraktion verfügt zudem über eine einzigartige Superwaffe, die dem Gegner großen Schaden zufügen kann. Bei den USA ist dies eine orbital abgefeuerte Partikelkanone, bei den Chinesen eine Atomrakete und bei der

265 Die deutsche Verkaufsversion des ersten Teils der Serie (*Command & Conquer – der Tiberiumkonflikt*) von 1995 weist deutliche Unterschiede zur Originalversion auf. Menschliche Soldaten wurden zu Androiden abgeändert, deren Sprache nun metallisch unterlegt war und die bei Treffern schwarzes Öl statt rotes Blut von sich gaben. Zusätzlich sind einige Zwischensequenzen inhaltlich abgeändert oder gleich ganz entfernt worden.

GLA der sogenannte »SCUD Storm«²⁶⁶. Eine weitere Besonderheit von *C&C: Generals* sind die namensgebenden Generäle. Jeder Kampagne stehen Generäle zur Verfügung, die quasi den Avatar der Spieler*innen symbolisieren. Diese erscheinen selbst nicht auf dem Spielfeld, können aber, je nach gewählter Fraktion und Spielfortschritt, unterschiedliche Effekte auslösen und somit das Spielgeschehen merklich beeinflussen.²⁶⁷ Um die Zielvorgaben der jeweiligen Mission zu erfüllen, müssen die Spieler*innen eine Strategie entwickeln und diese mit den gegebenen Einheiten und Gebäuden erfolgreich umsetzen. Die Kampfeinheiten sowie weitere Spezialfähigkeiten sind dabei nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip konzipiert. Keine Einheit oder Strategie der einzelnen Fraktionen ist übermächtig, sondern kann mit entsprechenden Gegenmaßnahmen aufgehalten werden.

Wie der erste Teil der Serie, so ist auch *C&C: Generals* von der Bundesprüfstelle indiziert worden, woraufhin die deutsche Verkaufsversion (mit dem Titel *Command & Conquer: Generäle*) vom Entwickler inhaltlich abgeändert wurde. Die Indizierung des Spiels löste sowohl in der Spielerschaft als auch in der Spieleindustrie eine große Verwunderung aus, da *C&C: Generals* unmittelbar vor dem Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) am 1. April 2003 sowie trotz einer vorhergegangenen Altersfreigabe durch die USK (ab 16 Jahren) indiziert worden war. Ein solches Vorgehen wäre nach der veränderten Gesetzeslage nicht mehr möglich gewesen, weshalb der BPjS eine absichtliche Eilentscheidung kurz vor der Einführung des Gesetzes vorgeworfen wurde. *C&C: Generals* war somit eines der letzten Computerspiele, das von der BPjS vor deren Umbenennung in *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) indiziert wurde.

Da die Kampagne der terroristischen GLA der maßgebliche Grund für die Indizierung des Spiels gewesen ist, werden sich die nachfolgenden Analysen auf diesen Abschnitt beschränken.

8.3.1 Gewaltanalyse

Audio-visuelle Gewaltdarstellung: Die Visualität der Gewalt wird in *Command & Conquer: Generals* hauptsächlich von *natürlichen* Gewaltdarstellungen getragen. Diese Einstufung wird durch die Beobachtung bestätigt, dass sowohl die von den Spielenden als auch vom Computer gesteuerten Einheiten (menschliche Soldaten, Fahr- und Flugzeuge) überwiegend realistisch inszenierte Kampfhandlungen im Rahmen eines Kriegssettings ausführen. Bei einem Überfall auf ein ziviles Dorf (in der zweiten Mission der GLA-Kampagne) ist zu sehen, wie Häuser bei direktem Panzerbeschuss explodieren und Zivilisten im Kugelhagel der Soldaten zu Boden stürzen.²⁶⁸ Menschliche Gewalt-

266 Hiermit ist das Abfeuern mehrerer explosiver Anthrax-Raketen gemeint, die sowohl Gebäude zerstören als auch gegnerische Einheiten vergiften können. In der Realität ist die SCUD eine taktische Boden-Boden-Kurzstreckenrakete, die von der ehemaligen Sowjetunion entwickelt wurden und noch bis heute eingesetzt werden.

267 Zum Beispiel durch die Fähigkeit, neue Einheiten ausbilden zu können oder spezielle Angriffe gegen gegnerische Ziele zu starten.

268 Q3.2, Minute: 1:20.

ziele weisen dabei keinerlei Bluteffekte auf. Stattdessen fallen getroffene Soldaten zu Boden und verschwinden kurz darauf aus dem Bild.²⁶⁹

Eine Ausnahme stellen Giftangriffe dar. Durch Giftgas getötete menschliche Soldaten beginnen sich augenblicklich in die grüne Farbe des Gifts zu verfärben, bevor sie sich kurz aufbäumen und danach zu Boden fallen.²⁷⁰ Anders als in anderen Gewaltdarstellungen wird die Tötung menschlicher Gewaltziele hier deutlich überzeichneter und somit realitätsferner dargestellt als im Rest des Spiels. Da diese spezifische Sterbeanimation ausschließlich auf Giftgasangriffe beschränkt bleibt und ansonsten auf Bluteffekte oder anderweitig reißerische oder selbstzweckhafte Gewaltinszenierungen verzichtet wird, kann die visuell-wahrnehmbare Gewalt in *C&C: Generals* als *natürlich* und *moderat* kategorisiert werden.

Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene: Narration und Gewaltdarstellungen sind in *C&C: Generals* eng miteinander verwoben. Sowohl die Bildästhetik als auch die Storyline des Spiels enthält realitätsnahe Verweise auf globale Konflikte (*Irak-, Afghanistan- und Kalter Krieg*) und führt den Spieler*innen hierdurch Themen wie Krieg, Terrorismus, Imperialismus und religiösen Fundamentalismus unmittelbar vor Augen. Abgesehen von der Spielbarkeit der realen Großmächte USA und China weist gerade die Darstellung der GLA offenkundige Anlehnungen an real existierende Terrororganisationen wie *Al-Qaida* oder dem sogenannten *Islamischen Staat* (IS) auf, die durch Sprache, Bild²⁷¹ und Gameplay²⁷² gestützt werden. Bereits in der Einleitung der ersten Mission der GLA Kampagne spricht eine Off-Stimme mit arabisch-klingendem Akzent von einem »war against the global oppressors«²⁷³, bevor in einer kurz danach eingefügten Skriptsequenz zu sehen ist, wie Selbstmordattentäter mit einem Fahrzeug in eine Stellung der Chinesen fahren und daraufhin explodieren.²⁷⁴

Die ideologische Kontextualisierung der GLA erinnert in ihren politischen Zielsetzungen sehr an islamistisch-fundamentalistische Gruppen wie die Taliban in Afghanistan. Die GLA strebt ebenfalls einen Kampf gegen die dominierenden Weltmächte an (»to start the true liberation of the world«²⁷⁵) und schreckt dabei auch vor Gewalthandlungen gegen zivile Organisationen nicht zurück. So wird u. a. der Überfall auf einen UN-Hilfsconvoy als ein probates Mittel der eigenen Zielerfüllung dargestellt und mit den Worten »we might use them for our most righteous cause«²⁷⁶ legitimiert. Weitere Realitätsbezüge zeigen sich in der Wahl der Schauplätze. Die sieben Missionen der

269 Q3.1, Minute: 1:01.

270 Q3.4, Minute: 9:06.

271 Die Einheiten und Gebäude der GLA sind allesamt arabisch geprägt, wodurch zusätzlich eine Gleichsetzbarkeit der arabischen Kultur mit islamistischem Terrorismus impliziert wird.

272 Das Gameplay stützt die Narration insofern, als dass Einheiten wie »Terrorist«, »Angry Mob« oder der »Hijacker« zu den spielbaren Einheiten der GLA-Kampagne gehören. Diese setzen ebenso wie die realen Vorbilder auf eine asymmetrische Kriegsführung, die Hinterhalte oder Terroranschläge zur Erfüllung der eigenen Zielvorgaben ermöglicht und legitimiert.

273 Q3.1, Minute: 0:36.

274 Q3.1, Minute: 1:00.

275 Q3.7, Minute: 0:21.

276 Q3.2, Minute: 0:22.

GLA-Kampagne spielen allesamt in Kasachstan (Mission 1, 2, 3, 6 und 7) und der Türkei (Mission 4 und 5).

Da sämtliche Gewalthandlungen weder ironisiert noch anderweitig abstrahiert dargestellt werden, wird die Gewalt auf der allgemeinen inszenatorischen Wahrnehmungsebene als *ernsthaft* eingestuft. Die isometrische Perspektive sowie das schnelle Gameplay schließen zudem jede Form von angedeuteter Gewalt aus. Jede im Spiel ausführbare Gewalthandlung ist deutlich (im Spiel und in den Zwischensequenzen) wahrnehmbar, wodurch diese der Kategorie der *expliziten* Gewaltdarstellung zugeordnet werden müssen.

Personelle Wahrnehmungsebene: Der überwiegende Anteil an Gewalthandlungen wird direkt durch die Spieler*innen verübt. Aufbau und Organisation der eigenen Basis sowie militärtaktische Überlegungen im Kampf gegen den Kontrahenten sind die ludischen Merkmale des Spiels. Die Ausübung von Gewalt fungiert dabei als das maßgebliche Mittel zur Konfliktbewältigung und muss von den Spieler*innen aktiv eingesetzt werden, um die jeweiligen Siegbedingungen zu erfüllen.

Innerhalb der Missionen werden jedoch des Öfteren Zwischensequenzen aktiviert, auf die kein Einfluss genommen werden kann. Diese sind gänzlich in Spielgrafik gehalten und zeigen geskriptete Ereignisse, die die Story der Mission vorantreiben. Zur Unterstreichung der Dramaturgie werden zumeist spezifische Kriegshandlungen inszeniert. Ein Beispiel hierfür ist ein Giftgasanschlag auf eine militärische Einrichtung in der 5. Mission der GLA Kampagne, bei dem diverse Fußsoldaten innerhalb der kurzen Zwischensequenz effektiv ausgelöscht werden.²⁷⁷ Obwohl die *aktive* Involvierung der Spieler*innen in die kriegerischen Gewalthandlungen zwar generell gegeben ist, wird diese durch gelegentliche Intervalle *geskripteter* Gewalt unterbrochen.

Gewaltziele: Bei Berücksichtigung des eindeutig realitätsbezogenen Handlungskontexts wird schnell ersichtlich, dass (abgesehen von Gebäuden) überwiegend menschliche Spielfiguren das Ziel spielimmanenter Gewalthandlungen sind. Reguläre Fußsoldaten mit Gewehren oder Raketenwerfern fungieren als die günstigsten, aber zugleich auch verwundbarsten Einheiten, weswegen sie auch relativ schnell ausgeschaltet werden können. In Flug- und Fahrzeugen sind zwar visuell keine menschlichen Insassen wahrnehmbar, jedoch bietet das realitätsnahe Szenario auch keinen Platz für die Annahme, dass es sich hierbei um Roboter oder anderweitig ferngesteuerte Einheiten handelt. Abgesehen der Flug- und Fahrzeuge sind in *C&C: Generals* ausschließlich *menschliche* Gewaltziele enthalten.

8.3.2 Problemmusteranalyse

8.3.2.1 Indizierungsentscheidung der BPjS zu *Command & Conquer: Generals*

Um der nahenden Veröffentlichung von *Command & Conquer: Generals* in Deutschland entgegenzuwirken, beschloss die BPjM am 25.02.2003 eine vorläufige Indizierung im

277 Q3.5, Minute: 1:32.

vereinfachten Verfahren (Entscheidung Nr. VA 1/03).²⁷⁸ Nach § 15 Abs. 1 GjS ist dies möglich, »[...] wenn die endgültige Anordnung der Aufnahme der Schrift in die Liste offenbar zu erwarten ist und die Gefahr besteht, dass die Schrift kurzfristig in großem Umfang vertrieben wird.«²⁷⁹ Da eine vorläufige Indizierung zeitlich begrenzt ist, muss eine Indizierungsentscheidung im Nachhinein über das 12er-Gremium bestätigt werden.²⁸⁰ Dies geschah nur einige Tage später mit der Entscheidung Nr. 5172 vom 06.03.2003. Laut Prüfbericht hatte der Antragsteller angemerkt, dass der »[...] Inhalt geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren«²⁸¹. Der Tatbestand der *sozialetischen Desorientierung* (auf Grundlage von § 1 Abs. 1 GjS) ist von der BPjS bereits in den Indizierungsentscheidungen von *River Raid* und *Doom* verwendet worden und knüpft daher an die bisherige Prüfpraxis der Behörde an. Da die Argumentationslinien der vorläufigen und der abschließenden Prüfentscheidung inhaltlich kongruent sind, wird in dieser Auswertung vornehmlich auf den deutlich umfangreicheren Prüfbericht des vereinfachten Verfahrens Bezug genommen.

Die Problematisierungsstruktur des Prüfberichts lässt in ihrer Argumentationsweise große Ähnlichkeiten mit dem Indizierungsbericht zu *River Raid* von 1984 erkennen. Ähnlich wie in dem 19 Jahre zuvor indizierten Spiel werden auch in *C&C: Generals* die Problemkomplexe ersten Grades *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* verwendet, um die jugendgefährdende Wirkung realitätsnaher Spiele mit militärischem Kontext zu begründen. Beide Begriffe sind, aus Sicht der BPjS, in ihrer schädigenden Wirkung allerdings nur bedingt miteinander gleichzusetzen: »Eine Verharmlosung des Krieges kann einer Verherrlichung des Krieges gleichstehen und deshalb ebenfalls jugendgefährdend sein, wenn Tod, Zerstörung, Kriegsnot und Kriegselend bagatellisiert werden.«²⁸² Im Rahmen der institutionellen Zuschreibung einer jugendgefährdenden Wirkung scheint eine *Kriegsverherrlichung* demnach schwerer zu wiegen als eine *Kriegsverharmlosung*.

Der argumentative Aufbau des PK1 *Kriegsverherrlichung* setzt sich aus vier zentralen Problemsträngen zusammen:

- der *Ästhetisierung militärischer Gewalt*
- der *Gewalt gegen Zivilisten*
- dem *Zelebrieren besonders grausamer Waffen*
- der *Belohnung des Spielers mit virtuellen Orden*

278 Als Grund für die vorläufige Indizierung nennt die Prüfstelle die zeitnahe Veröffentlichung des Spiels in Deutschland. Es bestand die Gefahr, »dass das Spiel kurzfristig in großem Umfang verbreitet wird (...), zumal da »Command & Conquer – Generals« derzeit die Titelseiten nahezu aller Spiele-Zeitschriften schmückt.« (Q8, S. 12).

279 Q8, S. 4.

280 Nach § 15 Abs. 3 GjS tritt die vorläufige Anordnung regulär nach einem Monat oder nach Bekanntmachung der abschließenden Entscheidung außer Kraft. Die Frist von einem Monat kann vor Ablauf einmalig um einen weiteren Monat verlängert werden.

281 Q8, S. 3.

282 Q8, S. 7.

Jeder der vier Problemstränge wird dabei durch eigene Problembeschreibungen begründet, die die argumentative Relevanz des übergeordneten Problemkomplexes stützen sollen. Die erste Problembewertung, das Spiel »ästhetisiert militärische Gewalt«²⁸³, bezieht sich auf eine Kritik an der Darstellung von Militärparaden sowie der audiovisuellen Inszenierung von Explosionen und Spezialwaffen. Die deskriptiven Elemente werden stellenweise durch affektive Bestandteile erweitert. So beschreibt die Formulierung »ABC-Kampfmittel hinterlassen nicht nur Tod und Zerstörung, sondern auch bunt leuchtende Nebelschwaden.«²⁸⁴ zwar einen tatsächlich im Spiel enthaltenen Sachverhalt (»bunt leuchtende Nebelschwaden«), durch den Zusatz »Tod und Zerstörung« wird diese Problembeschreibung aber zusätzlich emotionalisiert.

Der Problemstrang *Gewalt gegen Zivilisten* stellt den »Krieg gegen die wehrlose Zivilbevölkerung«²⁸⁵ als eine weitere Problemdeutung in den Raum. In der Problembeschreibung heißt es:

»[...] in einer Mission der GLA muss der Spieler UN-Hilfsgüter stehlen. Da die hilfsbedürftige Zivilbevölkerung auf diese Güter angewiesen ist, beginnt nun ein ungleiches Wettrennen. An dieser Stelle fordert das Spiel dazu auf, die Zivilisten zu töten und ihre Häuser zu zerstören, um an die von ihnen bereits eingesammelten Hilfsgüter zu gelangen. Darin liegt eine besonders menschenverachtende Gesinnung, die umso schwerer wiegt, da die Mission ebenso lösbar ist, wenn der Spieler die Zivilbevölkerung nicht ermordet.«²⁸⁶

Der hier thematisierte Inhalt bezieht sich auf die zweite Hauptmission der GLA-Kampagne mit dem Titel »Almaty Supply Raid«²⁸⁷, welche auch in der Gewaltanalyse thematisiert wird. Hier decken sich die Beobachtungen der Gewaltanalyse auf der allgemeinen inszenatorischen Wahrnehmungsebene mit den Ausführungen des Prüfungsausschusses. Der narrative Kontext des Spiels (als Anführer einer terroristischen Organisation) verleiht den ausführbaren Gewalthandlungen einen *ernsthaften* Charakter, indem das Spiel direkt zur Gewalt gegen unbewaffnete Zivilisten auffordert. Die Vermutung, dass dieser Spielabschnitt von der BPjS als ein Verstoß gegen ethisch-moralische Grenzen gedeutet wird, wird durch eine auffällige Häufung von affektiven Bestandteilen in den Problembeschreibungen gestützt. Formulierungen wie »zerstören«, »töten«, »ermordet« sowie der Zusatz, dass diese Inhalte auf eine »besonders menschenverachtende Gesinnung« hindeuten, weisen auf eine vom Prüfungsausschuss wahrgenommene Normverletzung hin.

Der dritte Problemstrang des Problemkomplexes *Kriegsverherrlichung* ist die realitätsnahe Inszenierung einer »Vielzahl besonders grausamer Kriegswaffen und Tötungsarten wie z. B. Atom-Bomben, chemischen Waffen oder Sprengstoffattentaten in epischer Breite.«²⁸⁸ Diese Problembewertung deckt sich inhaltlich zwar größtenteils mit

283 Q8, S. 6.

284 Q8, S. 6.

285 Q8, S. 6.

286 Q8, S. 6.

287 Vgl. Q3.2.

288 Q8, S. 6.

der vorhergegangenen Kritik an der Ästhetisierung der Gewaltdarstellungen, erweitert diese aber um Aspekte der ludo-narrativen Einbindung. Die narrative Umdeutung der »Tötung von Gegnern [...] als belohnenswertes Erlebnis«²⁸⁹ stellt eine Problemdeutung dar, die durch Beschreibungen effektvoller Gewaltinszenierungen (»Fahrzeuge zerbers-ten in ihre Einzelteile, Explosionen schleudern getötete Soldaten durch die Luft und vergaste Infanterie windet sich unter Schmerzensschreien.«²⁹⁰) zusätzlich verstärkt wird. Der Argumentation folgend wird die Tötung oder der Verlust eigener Soldaten nicht nur ignoriert oder gar angestrebt, sondern durch effektreiche Tötungsanimationen auch noch indirekt belohnt.

Der vierte Problemstrang knüpft unmittelbar an die personelle Einbindung der Spieler*innen in die Gewalthandlungen und an das damit verbundene Belohnungssystem an:

»Für bestimmte Taten wird der Spieler mit einer Reihe von Orden belohnt. So erhält derjenige, der die jeweils stärkste Waffe aller drei Parteien gebaut hat, die ›Apocalypse Medal‹, die Weltuntergangsmedaille. Diese und ähnliche Medaillen kann sich der Spieler an die virtuelle Brust heften und in Mehrspieler-Partien im Internet präsentieren. Die Ränge sind wiederum mit Dienstgradabzeichen verbunden, die auf dem Abzeichensystem der US-Armee beruhen. So kann der Spieler durch den virtuellen Massenvernichtungskrieg zu Ruhm und Anerkennung im Internet gelangen.«²⁹¹

Diese Problembeschreibung beinhaltet zwei hauptsächliche Problemdeutungen – die Belohnung der Spieler*innen für Gewalthandlungen (»stärkste Waffe aller drei Parteien«) sowie direkte Bezüge zu realen Belohnungssystemen (»Abzeichensystem der US-Armee«). Nach der Auffassung des Prüfgremiums wird das Ausführen von Gewalthandlungen über den kompetitiven Wettstreit mit anderen Spieler*innen zusätzlich verschärft. Die Orden werden so zu einem Messinstrument für Erfolg im Spiel, wobei der Erfolg nur mit massivem Gewalteininsatz zu erlangen ist. Zu Untermauerung dieser Problemdeutung werden die Multiplayer-Gefechte mit einem »virtuellen Massenvernichtungskrieg« gleichgesetzt.

Der zweite PK1 – *Kriegsverharmlosung* – setzt sich aus lediglich zwei eigenständigen Problemsträngen zusammen. Im Vergleich zum PK1 *Kriegsverherrlichung*, der Spielinhalte problematisiert, die kriegerische Handlungen in irgendeiner Form glorifizieren oder belohnen, thematisiert die Problembündelung *Kriegsverharmlosung* spielerische Aspekte, die kriegerische Handlungen entweder verharmlosen oder eine kritische Reflexion anderweitig verhindern. Der erste Problemstrang behandelt den Einsatz von ABC-, bzw. Massenvernichtungswaffen im Spiel:

»Der größte Schrecken moderner Kriegsführung liegt sicherlich im Einsatz von ABC-Kampfmitteln. Eben diese Schrecken verleugnet ›Command & Conquer – Generals‹. Stattdessen können großflächig Giftgaswolken und Milzbrandbomben eingesetzt werden, die neben der großen Wirkung gegen Infanterie in erster Linie durch

289 Q8, S. 6.

290 Q8, S. 6.

291 Q8, S. 6.

ihre ›hübsch anzusehenden‹, bunten Nebelschwaden auffallen. [...] Somit wird in ›Generals‹ das wohl größtmögliche denkbare Kriegsgrauen zum Grafikspektakel verniedlicht.«²⁹²

Obwohl diese Problembeschreibung zunächst kongruent zu den Ausführungen des Problemstrangs *Zelebrieren besonders grausamer Waffen* zu sein scheint, argumentiert das Prüfungsgremium hier von einer anderen Seite aus. Problematisiert wird nicht der Anreiz Vernichtungswaffen einzusetzen (durch spielerische Vorteile oder eine effektreiche Inszenierung), sondern vielmehr die Verharmlosung der Folgen derart verheerender Kriegswaffen. Das Prüfungsgremium argumentiert, dass die grafisch ansprechende Inszenierung der Massenvernichtungswaffen zu einer erhöhten Abstraktion der Gewalthandlung führt, »wodurch das wohl größtmögliche denkbare Kriegsgrauen zum Grafikspektakel verniedlicht«²⁹³ wird. Die Spieler*innen akzeptieren »die Massenvernichtungswaffen als strategisches Mittel, um möglichst viele gegnerische Einheiten oder Gebäude zu zerstören, ohne jedoch die realen Auswirkungen dieser Waffen zu reflektieren.«²⁹⁴

Der zweite Problemstrang des PK1 *Kriegsverharmlosung* wird im Prüfbericht relativ kurz gehalten und behandelt die Verharmlosung kriegerischer Gewalthandlungen durch »lebhaft, teils reißerische, teils erheiternde Musik«²⁹⁵. In der Problembeschreibung heißt es:

»Das Auswählen der Einheiten wird jeweils mit einer gesprochenen Meldung der gewählten Einheit kommentiert, die durchaus humorvoll sein kann, etwa wenn der Fahrer eines Flammenwerfer-Panzers erklärt, es sei doch recht warm in seinem Gefährt. Und wenn ein halbnackter Arbeiter der GLA bittet, man möge ihm Schuhe geben, mag sich die Frage stellen, ob ›Command & Conquer – Generals‹ zu gewissem Teil nicht auch Satire sein könnte. Aber gerade im Vergleich mit den zackigen, patriotischen Kommentaren der USA-Einheiten wird schnell klar, dass solche Ausrufe höchstens zynischer Natur sind.«²⁹⁶

Die Deutung des schmalen Grats zwischen Ironie und Zynismus wird in dieser Problembeschreibung nicht näher ausgeführt. Im Wesentlichen vertritt die Prüfstelle hier die Ansicht, dass Humor in einem kriegerischen Kontext die Negativität des Krieges verharmlosen würde. Vermeintlich humoristische Kommentare der Spielfiguren stellen demnach einen diametralen Gegensatz zu den Schrecken des Krieges dar.

Anders als die zuvor beschriebenen PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* geht es im dritten PK1 – *Realitätsbezogenheit* – nicht um die Inszenierung von Krieg als ein spaßiges Unternehmen oder dessen Verharmlosung durch Humor, sondern um die allgemeine Einbindung von realitätsnahen Bezügen in das Spiel:

292 Q8, S. 7.

293 Q8, S. 7.

294 Q8, S. 7.

295 Q8, S. 7.

296 Q8, S. 7.

»Command & Conquer – Generals« nimmt unverkennbar starke Anlehnung an aktuelle politische Konflikte. Schon die erste Mission in der Kampagne der USA scheint den Abendnachrichten entsprungen zu sein: in der Missionsbeschreibung erfährt der Spieler, die USA hätten in Erfahrung gebracht, dass die in Bagdad stationierte GLA Massenvernichtungswaffen in ihrem Besitz habe.«²⁹⁷

Im Abschnitt *Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene* der Gewaltanalyse ist bereits festgestellt worden, dass Krieg, Terrorismus, Imperialismus und religiöser Fundamentalismus die zentralen Handlungskontexte der GLA-Kampagne darstellen. Die Realitätsbezogenheit dieser Themen wird im Spiel durch konkrete Nennungen von Akteuren und Schauplätzen (USA, China, Kasachstan, Türkei) oder durch anderweitige kulturelle Verweise unterstrichen:

»Die GLA wird im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie Al Quaida: ihre Einheiten haben arabische Gesichtszüge, sprechen mit arabischem Akzent und kleiden sich in arabischer Weise, die Gebäude sind ebenfalls in arabischem Stil gehalten, und auch die einsetzbaren Waffen entsprechen denen von islamischen Terrororganisationen. [...] »Command & Conquer- Generals« suggeriert damit eine Verbindung zwischen islamischen Terroristen und weiten Teilen des Nahen Ostens und Zentralasiens [...].«²⁹⁸

Dass die Spieler*innen in der GLA-Kampagne an terroristischer Kriegsführung teilnehmen, lässt Überschneidungen mit (zu dieser Zeit sehr aktuellen) geopolitischen Konflikten zum Vorschein treten.²⁹⁹ Auf Grundlage dieses Zusammenspiels aus Aktualität und realitätsnaher Inszenierung formuliert das Prüfungsgremium eine weitere Problemdeutung: »Je realer das politische Konfliktmuster, je »personifizierbarer« die Akteure der Gegenseite, desto eher ist eine starke Identifikationsmöglichkeit des Spielers und damit ein erhöhtes Gefährdungspotential.«³⁰⁰ Dieser zweite Problemstrang erweitert die übergeordnete Kritik an der Realitätsnähe des Spiels um eine Annahme zur Medienwirkung auf die Spieler*innen. Das Spielen der GLA-Kampagne könnte so zu einer erhöhten Identifikation mit der Fraktion führen, die sowohl zu einer Akzeptanz der vermittelten Ideologie als auch der terroristischen Methoden zur Folge haben könnte.

Die inhaltliche Analyse der drei PK1 *Kriegsverherrlichung*, *Kriegsverharmlosung* und *Realitätsbezogenheit* zeigt identische Problematisierungsstrukturen in Form von überwiegend sachlichen Problembeschreibungen, die jedoch zum Teil durch affektive Bestandteile gestützt werden (»[...] und vergaste Infanterie windet sich unter

297 Q8, S. 4.

298 Q8, S. 5.

299 Auch 2003 (rund zwei Jahre nach den Anschlägen vom 11. September) dient der Begriff »Terrorismus« noch als ein besonders wirkmächtiges Schlagwort, das über sämtliche Massenmedien verbreitet wird. Am 2. Mai 2003, nur wenige Monate nach der Veröffentlichung von *C&C: Generals* (am 10. Februar 2003), begann zudem die Besetzung des Iraks durch britische und US-amerikanische Truppen, wodurch die Darstellungen im Spiel noch einmal eine zusätzliche Aktualität erhielten.

300 Q8, S. 5.

Schmerzensschreien.«³⁰¹, »[...] virtuellen Massenvernichtungskrieg«³⁰², »[...] das wohl größtmögliche denkbare Kriegsgrauen zum Grafikspektakel verniedlicht.«³⁰³). Über die Gleichsetzungen von realen und virtuellen Kriegshandlungen erfahren die Beschreibungen der Spielinhalte eine Emotionalisierung, die die ansonsten sachlichen Ausführungen zum Spiel durchbrechen und somit auf subjektive Deutungsweisen bzw. variable Bewertungselemente hinweisen.

Gegen Ende des Prüfberichts leiten alle drei PK1 auf die abschließende Problembewertung über. Anders als in den vorherigen Prüfberichten münden die Problemkomplexe im Fall von *C&C: Generals* jedoch nicht im PK2 *Sozialethische Desorientierung*, obwohl das Prüfungsgremium abermals den § 1 Abs. 1 GJS als Begründung für die Indizierung ins Feld führt. Es wird argumentiert, dass das Spiel aufgrund der realitätsnahen Gewaltinhalte dazu geeignet sei, »[...] Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, da es Krieg verherrlicht und verharmlost.«³⁰⁴ Die Jugendgefährdung sei zudem »im oberen Bereich der Skala«³⁰⁵ anzusiedeln.

Da der Prüfbericht die *Sittliche Gefährdung* als die einzige Problembewertung nennt, muss diese als der übergeordnete PK2 festgelegt werden. Warum das Prüfungsgremium in seiner abschließenden Problembewertung von der bisherigen Formulierung *Sozialethische Desorientierung* abweicht und stattdessen auf den *Sittlichkeits*-Begriff verweist, lässt sich anhand des Prüfberichts nicht eindeutig beantworten. Beide Formulierungen stellen unbestimmte Rechtsbegriffe dar, die gleichermaßen Bezug auf § 1 Abs. 1 GJS nehmen und in ihrer Nebenfunktion als transformative Bewertungselemente subjektive Deutungsweisen in juristisch legitimierte Entscheidungen überführen.³⁰⁶ Auch im Fall von *C&C: Generals* werden variable Bewertungselemente, in Form von Emotionalisierungen oder Verweise auf externe Problem diskurse (Terrorismus, Krieg, etc.), in die Problematisierung eingebracht und über die individuelle Auslegung von *Sittlichkeit* (§ 1 Abs. 1 GJS) in einer staatlich-institutionellen Problembewertung zusammengeführt. Die argumentative Grundlage bilden die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* und *Realitätsbezogenheit* samt den jeweils untergeordneten Problemsträngen.

Zusammenfassung

Die Indizierungsentscheidung zu *C&C: Generals* ist von einer überwiegend sachlich ausgeführten Problematisierungsstruktur geprägt. Im Vergleich zu den beiden zuvor ausgewerteten Prüfberichten ist die Zahl affektiver Bestandteile merklich zurückgegangen, was auf eine zunehmende Versachlichung bzw. Professionalisierung der Indizierungspraxis hindeutet. Hierfür spricht auch der Verzicht auf Problemnamen. Das zu prüfende Spiel wird nicht in eine vorgefertigte oder anderweitig generalisierende Problemdeutung eingebunden, sondern für sich allein stehend bewertet.

301 Q8, S. 6.

302 Q8, S. 6.

303 Q8, S. 7.

304 Q8, S. 4.

305 Q8, S. 12.

306 Tatsächlich ist die Formulierung *Sittliche Gefährdung* inhaltlich eher dem § 1 Abs. 1 GJS (konkret dem Tatbestandsmerkmal »sittlich zu gefährden«) zuzuordnen als die *Sozialethische Desorientierung* (welche in der Rechtsnorm nicht explizit genannt wird).

Die Problematisierungsstruktur selbst fußt auf drei zentralen Problemkomplexen ersten Grades – der *Kriegsverherrlichung*, der *Kriegsverharmlosung* und der *Realitätsbezogenheit*. Alle drei PK1 unterscheiden sich in ihrer jeweiligen Perspektive auf kriegsbezogene Spielinhalte. Während die *Kriegsverherrlichung* sämtliche den Krieg glorifizierenden Elemente (Ästhetisierung militärischer Gewalt, Gewalt gegen Zivilisten, Zelebrieren besonders grausamer Waffen und die Belohnung des Spielers mit virtuellen Orden) zusammenfasst, thematisiert die *Kriegsverharmlosung* alle Spielinhalte, die die Schrecken eines Krieges relativieren könnten (Einbindung von ABC-, bzw. Massenvernichtungswaffen sowie die Verharmlosung durch lebhaftere oder erheiternde Musik).³⁰⁷

Im PK1 *Realitätsbezogenheit* wird ganz allgemein die Einbindung realitätsnaher Spielinhalte problematisiert, wobei gerade der Kampagne der GLA »ein großes Gefährdungspotential gegenüber Kindern und Jugendlichen [...]«³⁰⁸ zugeschrieben wird. Begründet wird die Problematisierung der GLA u. a. durch die ludo-narrative Anlehnung an real existierende Terrororganisationen (»Die GLA wird im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie Al Quaida«³⁰⁹).

Nach Auffassung des Prüfungsausschusses sei *C&C: Generals* aufgrund der *Realitätsbezogenheit*, der *Kriegsverherrlichung* sowie der *Kriegsverharmlosung* dazu geeignet »Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden«³¹⁰. Eine inhaltliche Trennung zwischen einem Computerspiel als ludisches Medienprodukt und der Gefährlichkeit von realem Terrorismus wird im Prüfbericht zwar vorgenommen, jedoch mit dem Hinweis auf »eine starke Identifikationsmöglichkeit des Spielers«³¹¹ zugleich relativiert. Der Verherrlichung und der Verharmlosung kriegerischer Spielinhalte schreibt die Prüfungsstelle eine verrohende Wirkung zu, da diese eine »[...] brutale, ungehemmte, menschenverachtende und –vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung«³¹² erscheinen lassen. Diese Argumentation lässt erkennen, dass das Prüfungsausschuss dabei weniger von der Medienwirkung einer *Suggestionsthese* (Nachahmung erlebter Gewalt) ausgeht, sondern vielmehr Grundzüge der *Habitualisierungsthese* (Abnahme der Sensibilität gegenüber erlebter Gewalt) aufweist.

Obwohl sich die Problematisierungsstruktur von *C&C: Generals* von den zuvor ausgewerteten Prüfberichten zunächst nicht unterscheidet, stellt der Wegfall des unbestimmten Rechtsbegriffs *Sozialethische Desorientierung* eine Auffälligkeit dar. Während der Begriff in den Entscheidungen zu *River Raid* und *Doom* stets als der übergeordnete PK2 fungierte, wird er im Fall von *C&C: Generals* durch den Begriff der *Sittlichkeit* bzw. *Sittliche Gefährdung* (auf Grundlage von § 1 Abs. 1 GjS) ersetzt. Wie eine Betrachtung der Bewertungselemente zeigt, hat dies allerdings keinerlei Auswirkung auf die Problematisierungsstruktur. Auch in diesem Prüfbericht verbinden sich variable und statische Bewertungselemente miteinander und werden über den unbestimmten Rechtsbegriff

307 Vgl. Q8, S. 7.

308 Q8, S. 5.

309 Q8, S. 5.

310 Q8, S. 5.

311 Q8, S. 4.

312 Q8, S. 10.

Sittlichkeit (als ein transformatives Bewertungselement) in die juristisch formale Problembewertung *Sittliche Gefährdung* überführt.

8.3.2.2 Fachjournalismus

In diesen Abschnitt werden drei Testartikel zu *C&C: Generals* aus dem Jahr 2003 ausgewertet. Die verwendeten Quellen entstammen den zu dieser Zeit auflagenstärksten Magazinen des Computerspiel-Fachjournalismus – *GameStar*, *PC Games* und *PC Action*.

GameStar (Ausgabe 3/03)

Der Testartikel der *GameStar* umfasst insgesamt fünf Seiten, von denen der geschriebene Text maximal die Hälfte einer Seite einnimmt. Der überwiegende Teil besteht aus Bildern des Spiels in verschiedenen Größen. Der Aufbau des Artikels ist formal in Beschreibungen der Spielmechaniken, der Narration, des Multiplayer-Modus sowie den technischen Spezifikationen unterteilt. Obwohl dem Spiel in jedem dieser Bereiche weitgehend positive Bewertungen zugesprochen werden, lässt der Artikel stellenweise eine problematisierende Haltung des Testers gegenüber dem Spiel erkennen. Dies zeigt sich bereits in der Einleitung:

»Die Lage in den Krisengebieten der Erde verschärft sich immer mehr: Ein weltumspannendes Terroristen-Netzwerk mit Zentrale im Herzen Asiens verbreitet Angst und Schrecken. In der chinesischen Hauptstadt Peking zünden die Freischärler mehrere Autobomben mitten in einer Militärparade. Direkt nach dem Attentat überfallen militante Fanatiker der Organisation einen Hilfsgüter-Konvoi der UNO in den Bergen Kasachstans und starten einen Giftgasangriff auf eine Stadt im Süden des Landes.«³¹³

Im Kontext eines Testartikels zu einem Computerspiel wirkt die beschriebene Szenerie zunächst ein wenig deplatziert. Die Ähnlichkeit des Absatzes mit einem Beitrag aus den Abendnachrichten erzeugt einen thematischen Bruch, der dem eigentlich zu erwartenden Inhalt entgegensteht. Eine Auflösung dieser scheinbaren Gegensätzlichkeit erfolgt im Anschluss: »Klingt fast wie die aktuelle CNN-Berichterstattung (Showdown im Irak) entstammt aber den Missions-Intros des Echtzeit-Strategiespiels *C&C Generals*«³¹⁴. Hierdurch löst der Autor die Situation auf, indem er den Leser*innen die realitätsnahe Inszenierung des Spiels plastisch vor Augen führt.

Die indirekte Kritik an der Realitätsbezogenheit wird im Hauptteil des Artikels noch deutlicher. In einem kurzen Absatz mit der Überschrift »Geschmacksverirrung«³¹⁵ wird näher auf die ludo-narrativen Elemente des Spiels eingegangen. Der Stein des Anstoßes ist die Kampagne der »terroristischen GLA«, welche »nichts für zarte Gemüter«³¹⁶ sei.

313 Q20, S. 76.

314 Q20, S. 76.

315 Mit dem Begriff »Geschmacksverirrung« wird die subjektive Färbung der verhandelten Problemdeutung erkennbar. Was als geschmackvoll oder geschmacklos eingestuft wird, unterliegt stets der Deutung des Individuums, welche sich in der Regel aus gesellschaftlich anerkannten Wert- und Normvorstellungen ableitet. Die Frage nach »Geschmack« ist somit stets ein Indikator für variable Bewertungselemente (Q20, S. 78).

316 Q20, S. 78.

Als Beleg für diese Problembewertung folgt eine Beschreibung einiger Missionen des Spiels:

»In der ersten US-Mission regnen Giftgas-Raketen auf einen Marktplatz voller Zivilisten. In der zweiten Terroristen-Mission müssen Sie UN-Konvois und deren amerikanischen Begleitschutz eliminieren, um an Lebensmittel zu kommen. Ein anderes Stirnrunzel-Beispiel ist eine Mission, in der Sie mit einer eroberten Raketenbasis eine Großstadt auslöschen müssen.«³¹⁷

Die Beschreibung der drei Missionen eröffnet den Leser*innen eine Problemdeutung, die mit kurzen Beschreibungen der beobachtbaren Spielinhalte sowie der affektiven Formulierung »Stirnrunzel-Beispiel« die Gewalt gegen Zivilisten im Spiel kritisiert.³¹⁸ Die Realitätsnähe der inszenierten Gewalthandlungen sowie die allgemeine Darstellung der GLA bzw. des islamistischen Terrorismus fungieren dabei als übergeordnete Problembewertungen. Dieser Zusammenhang wird durch eine Stellungnahme des damaligen Chefredakteurs Jörg Langer bestätigt.

»Wie real dürfen Spiele sein? Während Sie diese Zeilen lesen, könnten die Amerikaner gerade so langsam Ernst machen mit ihren Kriegsdrohungen gegenüber dem Irak. Wenn Sie umblättern, finden Sie einen großen, sehr positiven Test von C&C Generals. Darin bekämpfen wahlweise China oder die USA eine Terrororganisation namens GLA. Und in einer der drei Kampagnen spielen Sie auch noch den Führer eben dieser Terrorgruppe, sollen gezielt Zivilisten töten. Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu weit? Das Szenario ist fiktiv, doch die Ähnlichkeit zum aktuellen Weltgeschehen nicht zu übersehen. Es dürfte viele Leute geben, die die GLA-Kampagne schlicht geschmacklos finden.«³¹⁹

Die Möglichkeit eine Terrororganisation zu spielen erlebt hier eine explizite Ablehnung, welche auf Grundlage einer Verletzung ethisch-moralischer Wertvorstellungen begründet wird. Die persönliche Auslegung moralischer Grenzziehungen wird dabei durch variable Bewertungselemente wie »schlicht geschmacklos« oder die rhetorische Frage »Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu weit?« erkennbar.

Auch im Testartikel fällt auf, dass violente Spielinhalte scheinbar erst zu einem Problem werden, wenn diese aufgrund zu großer Realitätsnähe als moralisch verwerflich gedeutet werden können:

»Die Kampagnen sind mit ihren Missionen in Bagdad und Zentralasien schon fast zu realistisch. Ich will nicht als Terroristenführer UN-Konvois und Siedlungen angreifen. Widerstand gegen einen fiesen Aggressor ist eine Sache, aber tatsächlicher Terror gehört für mich nicht in die Geschichte eines Echtzeit-Strategiespiels.«³²⁰

317 Q20, S. 78f.

318 Die Ausführungen zu den drei genannten Missionen decken sich mit den tatsächlichen Inhalten des Spiels bzw. den Missionen 1, 2 und 7 (Vgl. Q3.1, Q3.2 und Q3.7).

319 Q20, S. 75.

320 Q20, S. 80.

Die fortlaufende Problematisierung terroristischer Gewaltkontexte in Relation zur Bewertung nicht-terroristischer Gewaltkontexte macht deutlich, wie sehr sich die Problematisierung von *C&C: Generals* ausschließlich auf die GLA-Kampagne verlagert. Hierbei tritt eine eindeutige Unterscheidung zwischen akzeptierten und nicht-akzeptierten Gewalthandlungen und -kontexten zum Vorschein, die sich in der plakativen Aussage bündeln ließe: Militärische Gewalt ist in Ordnung, terroristische Gewalt ist nicht in Ordnung.

Interessanterweise hat diese sehr differenzierende und zum Teil moralisierende Bewertung von Computerspielgewalt auch in diesem Testartikel keinerlei Einfluss auf die finale Bewertung des Spiels, da die Kampagne der GLA, welche ein Drittel des gesamten Spiels ausmacht, hierfür einfach ausgeklammert wird. Der Redakteur Patrick Hartmann schreibt dazu in einem Meinungskasten: »Auf unsere Wertung hat das keinen Einfluss: *C&C Generals* ist auch ohne GLA-Kampagne ein umfangreiches Spitzenspiel«³²¹ und auch der Chefredakteur Jörg Langer formuliert: »Von der politisch unkorrekten (und in meinen Augen peinlichen) GLA-Kampagne abgesehen, ist EA Pacific ein Riesenschwung gelungen.«³²² Trotz der vorhergegangenen Problematisierung terroristischer Gewalt vergibt die *GameStar* am Ende eine Spielspaß-Wertung von 91 %.

PC Games (Ausgabe 3/03)

Der Testartikel der *PC Games* zu *C&C Generals* umfasst insgesamt sieben Seiten, die (ähnlich wie in der *GameStar*) zu einem überwiegenden Teil aus Bildern des Spielinhaltes bestehen. Der geschriebene Text nimmt hier maximal ein Drittel der Seite ein. Bevor jedoch im Detail auf die üblichen Testinhalte (Technik und Gameplay) eingegangen wird, beginnt der Test mit einer kurzen Erzählung:

»Die Bewohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan ahnen nichts Böses, als sie an diesem Morgen aufstehen. Die Sonne brennt, der Wind treibt den Wüstensand durch die Straßen und an den Marktständen wird um handgeknüpfte Teppiche gefeilscht. Doch plötzlich wird das geschäftige Treiben auf dem Marktplatz jäh unterbrochen – Hubschrauber kreisen über dem Gebiet, Bäume krachen unter dem Gewicht tonnenschwerer Panzer zusammen, während sich amerikanische Soldaten unter lautstarken Kommandorufen in den umstehenden Gebäuden verschanzen. Nur kurze Zeit später dringt aus der Ferne das bedrohliche Grollen weiterer Panzer heran, während am Horizont bereits meterhohe Staubwolken zu sehen sind. Als schließlich die ersten Jeeps der Globalen Befreiungsarmee in Sichtweite kommen und sich die Panzer der Terror-Organisation ihren Weg durch die engen Gassen bahnen, scheint es, als ginge die Welt unter. Außer donnernden Gewehrsalven und den ohrenbetäubenden Explosionen zerberstender Panzer ist nichts mehr zu hören – die einstürzenden Gebäude lassen Rauchschwaden über der Stadt aufsteigen. Und inmitten des Kriegsgeschehens laufen die Einwohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan um ihr Leben.«

Diese einleitende Erzählung weist in zweierlei Hinsicht Besonderheiten auf. Zum einen ist sie von einem hohen Detailgrad geprägt, der den friedlichen Alltag der Zivilisten

321 Q20, S. 80.

322 Q20, S. 79.

(»[...] an den Marktständen wird um handgeknüpfte Teppiche gefeilscht«), aber auch deren anschließendes Leid durch die, in ihrer Stadt verübten, Kriegshandlungen (»[...] inmitten des Kriegsgeschehens laufen die Einwohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan um ihr Leben«) beschreibt. Das Zusammenführen dieser beiden zeitlich aufeinanderfolgenden Erzählstränge dient hier als zwar fiktives, aber trotzdem emotionalisierendes Problemwissen. Das verwendete Vorher/Nachher-Szenario rückt das Leiden der Zivilisten in den Blickwinkel und zeigt die negativen Folgen eines Krieges anhand der affektiven Formulierung »[...] scheint es, als ginge die Welt unter« auf.

Eine weitere Besonderheit betrifft die Darstellungen der beteiligten Fraktionen. Der genaue Grund für die kriegerischen Handlungen wird nicht genannt und auch die Kriegsparteien USA und GLA bleiben in ihren Beschreibungen eindimensional, indem sie nur in Form von Kampf und Zerstörung in Erscheinung treten. Die Auswirkungen dieser Kampfhandlungen werden hingegen sehr detailliert beschrieben (»Außer donnernden Gewehrsalven und den ohrenbetäubenden Explosionen zerberstender Panzer ist nichts mehr zu hören – die einstürzenden Gebäude lassen Rauchschwaden über der Stadt aufsteigen.«). Obwohl Aufbau und Darstellung des Konfliktes zwischen den USA und der GLA sowie das Leiden der Zivilbevölkerung zunächst auf eine eher problematisierende Haltung des Verfassers gegenüber realitätsnahen Kriegsszenarien hindeuten, wird im weiteren Verlauf des Artikels keine weitere Problematisierung von *C&C: Generals* vorgenommen. Lediglich das Fazit weist auf eine Problematisierbarkeit bestimmter Spielinhalte hin:

»Sofern Sie Echtzeit-Strategiespiele mögen und sich nicht am beklemmend realistischen Szenario stören (Stichwort Anthrax-Waffen, Selbstmordanschläge etc.) sollte *C&C Generals* in Ihrer Sammlung auf keinen Fall fehlen.«³²³

Anders als die *GameStar* bewertet die *PC Games* den Einsatz von Massenvernichtungswaffen gegen Zivilisten oder die generelle Spielbarkeit einer terroristischen Organisation nicht als ein grundlegend moralisches Problem. Die Aussage »Sofern Sie [...] sich nicht am beklemmend realistischen Szenario stören [...] sollte *C&C Generals* in Ihrer Sammlung auf keinen Fall fehlen« gesteht dem Spiel zwar Inhalte zu, die als anstößig empfunden werden können, überträgt die Verantwortung aber ausschließlich auf die Spieler*innen.

Die Vorzüge des Spiels (Gameplay, Technik, etc.) überwiegen in der Bewertung sämtliche Inhalte, die von Dritten evtl. als anstößig empfunden werden könnten. Zwar wird auch die GLA von der *PC Games* ausdrücklich als »Terror-Organisation«³²⁴ bezeichnet, deren Darstellung jedoch als rein fiktiv und daher den Spielspaß nicht schmälern erachtet. Die damalige Chefredakteurin Petra Maueröder schreibt diesbezüglich in einem separaten Meinungskasten:

»[...] für Bombenstimmung ist allemal gesorgt: Selbstmordattentäter und Anthrax-Tonnen aufseiten der arabischen Terroristen; vor Patriotismus platzende Amis mit

323 Q21, S. 77.

324 Q21, S. 74.

Hightech-Jets und Cruise Missiles; stramme Chinesen, auf Atomraketen-silos sitzend – politisch unkorrekter geht's kaum.«³²⁵

Die Verwendung des Wortspieles »Bombenstimmung« in Bezug auf den spielerischen Einsatz von Selbstmordattentätern und »Anthrax-Tonnen« belegt endgültig die Annahme einer Nicht-Problematisierung von *C&C: Generals* durch die *PC Games*. Politische Inkorrektheit wird hier zu einem Element spielspaßfördernder Distinktion gedeutet – einem Alleinstellungsmerkmal von *C&C: Generals*, das das Spiel von anderen Computerspielen abgrenzt. In der Gesamtbetrachtung zeigt der Testartikel, dass sich die Redaktion einer möglichen Problematizierbarkeit spezifischer Spielinhalte zwar bewusst gewesen ist, Kriterien wie Gameplay und Technik in der finalen Bewertung jedoch überwogen haben. Die abschließende Spielspaß-Wertung der *PC Games* liegt bei 90 %.

PC Action (Ausgabe 3/03)

Der Testartikel der *PC Action* mit dem Titel »Mach keinen Terror!«³²⁶ umfasst fünf Seiten, die pro Seite maximal ein Drittel geschriebenen Text beinhalten und ansonsten nur mit Bildern des Spiels versehen sind. Wie in der *PC Games* findet auch hier eine Problematizierung von *C&C: Generals* nur ganz am Rande statt. Lediglich im ersten Absatz des Testartikels werden Problemdeutungen zum »[...] hypothetischen und gleichzeitig beklemmend realistischen Szenario [...]«³²⁷ erkennbar. Die Realitätsbezogenheit des Spiels sei »[...] – angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund«³²⁸. Gegen Ende des ersten Absatzes wird die Gewichtung dieser Problemdeutung vom Redakteur Alexander Geltenpoth mit dem Hinweis »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein«³²⁹ gänzlich relativiert. Weitere Problemdeutungen konnten im Testartikel nicht festgestellt werden. Im Fazit heißt es: *C&C: Generals* sei als Spiel »Grandios«³³⁰ und erhält eine Spielspaß-Wertung von 88 %.

Zusammenfassung

Von den drei ausgewerteten Testartikeln zu *C&C: Generals* ließ sich lediglich in der *GameStar* spezifisches Problemwissen nachweisen, welches allerdings auf einzelne Bestandteile beschränkt bleibt, anstatt sich auf die Gesamtheit des Spiels zu beziehen. Die *GameStar* grenzt sich dadurch von der *PC Games* und der *PC Action* ab, deren Redakteure sich einer möglichen Problematizierbarkeit des Spiels zwar bewusst gewesen sind, diese in die Artikel aber nicht weiter ausgeführt haben.

Im Artikel der *PC Games* kann spezifisches Problemwissen lediglich in angedeuteter Form nachgewiesen werden. Dieser leitet zunächst mit einer fiktionalen Erzählung ein, in der die Kämpfe zwischen den USA und der terroristischen GLA innerhalb eines »kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan«³³¹ sowie den unmittelbaren Auswirkungen

325 Q21, S. 77.

326 Q22, S. 92.

327 Q22, S. 93.

328 Q22, S. 93.

329 Q22, S. 93.

330 Q22, S. 96.

331 Q21, S. 68.

gen der Kampfhandlungen für die Zivilbevölkerung beschrieben werden. Obwohl den Leser*innen in dieser Einleitung bereits die schwerwiegende Dramatik eines Krieges veranschaulicht wird, wandelt sich die Deutung dieser Szenerie im Verlauf des Artikels ins Gegenteil. Die Möglichkeit eine terroristische Vereinigung im Kampf gegen die USA und China zu befehligen wird dabei weniger als ein Problem, sondern vielmehr als eine spannende Szenerie erachtet. Realitätsnahe Gewaltinhalte werden dabei zwar als »beklemmend realistisch«³³² bezeichnet, über positive Bewertungen wie »Bombenstimmung«³³³ jedoch wieder relativiert.

Den verantwortlichen Redakteuren der *PC Action* scheint zwar ebenfalls bewusst gewesen zu sein, dass der Realitätsbezug in *C&C: Generals* (»[...] – angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund«³³⁴) als problematisch wahrgenommen werden könnte, auf die Bewertung des Spiels hatte dies allerdings keinen Einfluss. Stattdessen wird gegen Ende des Artikels klargestellt: »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein.«³³⁵

Die *GameStar* bezieht als einzige der drei fachjournalistischen Akteure eine kritische Position gegenüber Themen wie Krieg, Terrorismus und der damit verbundenen Gewalt gegen Zivilisten. Unter dem Absatz mit dem Titel »Geschmacksverirrung«³³⁶ wird im Mittelteil des Testartikels explizit auf die GLA-Kampagne eingegangen und einzelne Missionen der Kampagne genauer beschrieben. Problembeschreibungen thematisieren dabei den Einsatz von »Giftgas-Raketen auf einem Marktplatz voller Zivilisten«, den Überfall auf »UN-Konvois und deren amerikanischen Begleitschutz« sowie »eine Mission, in der Sie mit einer eroberten Raketenbasis eine Großstadt auslöschen müssen«³³⁷. Sämtliche Beschreibungen beziehen sich somit auf Verstöße gegen allgemein anerkannte Wertvorstellungen. Angriffe auf positiv besetzte Akteure (UN-Konvois) oder wehrlose Spielfiguren (Zivilisten) aus einer terroristischen Eigenlogik heraus werden als amoralische Handlungen gedeutet, die durch ihre globalpolitischen Bezüge eine zusätzliche Brisanz erhalten. Die thematische Aktualität von *C&C: Generals* wird vom damaligen Chefredakteur Jörg Langer gesondert hervorgehoben.³³⁸ Dieser verweist auf die derzeitige globalpolitische Situation (»Während Sie diese Zeilen lesen, könnten die Amerikaner gerade so langsam Ernst machen mit ihren Kriegsdrohungen gegenüber dem Irak.«) und stellt im Anschluss die Frage: »Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu

332 Q21, S. 77.

333 Q21, S. 77.

334 Q22, S. 93.

335 Q22, S. 93.

336 Q20, S. 78

337 Q20, S. 78f.

338 Die Brisanz der politischen Aktualität wird auf Grundlage der damaligen globalpolitischen Ereignisse besonders deutlich. Der Testartikel zu *C&C: Generals* wurde im März 2003 veröffentlicht. Bereits am 2. Mai 2003 erfolgte die Besetzung des Iraks durch die USA und dem Vereinigtem Königreich. Die Besetzung erfolgte aufgrund der Vermutung, der damalige Premierminister Saddam Hussein wäre im Besitz von Massenvernichtungswaffen und würde zudem terroristische Organisationen wie *Al-Qaida* unterstützen. Themen wie internationaler Krieg, Terrorismus, Massenvernichtungswaffen und auch die Gewalt gegen Zivilisten waren zu dieser Zeit massenmedial omnipräsent, wodurch sich auch in Deutschland eine gewisse Sensibilität für diese Themen gebildet hatte.

weit?«³³⁹. Hiermit rekurriert Langer auf die klassische Frage, was in Unterhaltungsmedien gezeigt werden darf und was nicht.

Die Auswertung der drei Testartikel kommt abschließend zu dem Ergebnis, dass den Fachjournalisten die potenzielle Problematisierbarkeit von *C&C: Generals* bewusst gewesen sein muss. Keine der wenigen Problembeschreibungen hatte letzten Endes aber Einfluss auf die fachlichen Bewertungen des Spiels. Der Umgang mit problembehafteten Themen wie Krieg, Terrorismus, Gewalt gegen Zivilisten oder dem Einsatz von Massenvernichtungswaffen wird in allen drei Artikeln unterschiedlich gehandhabt. Während die *PC Games* die spielerischen Möglichkeiten der GLA begrüßt und (frei von moralischen Einschränkungen) als einen großen Spielspaß bewertet, entzieht sich die *PC Action* jeder weiteren Positionierung, indem von vornherein klargestellt wird, dass moralische Deutungsweisen keinen Einfluss auf die abschließende Wertung des Spiels nehmen. Einzig in der *GameStar* werden moralische Problemdeutungen in den Testartikel eingebunden.

Am Ende der Testartikel erhält das Spiel durchweg überdurchschnittlich hohe Spielspaß-Wertungen (*GameStar*: 91 %, *PC Games*: 90 %, *PC Action*: 88 %). Die Bewertungen sind Folgen einer Bewertungsgrundlage, die ihren Fokus ausschließlich auf technische und ludische Bewertungskriterien verlagert. Von einer konsistenten Problemdeutung kann in den Testartikeln zu *C&C: Generals* daher nicht gesprochen werden. Die ermittelten Wissens Elemente deuten stattdessen auf Gegendeutungen hin, die dem Problemdiskurs um Computerspielgewalt in den 2000er-Jahren entgegenstehen. Computerspielgewalt wird darin nicht mit realer Gewalt gleichgesetzt, weswegen es auch kein soziales Problem darstellt und keiner institutionellen Behebung bedarf.

339 Q20, S. 75.

8.3.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Nachfolgend werden ein Sachbuch sowie ein Ratgeber ausgewertet. Beide Publikationen sind im Jahr 2005 erschienen und setzen sich nur auf wenigen Seiten mit *C&C: Generals* auseinander.

Michael Wallies: »Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden« (2005)

Der Elternratgeber *Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von »Unterhaltungsgewalt« in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann*³⁴⁰ beinhaltet den Aufsatz »Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden« von Michael Wallies.³⁴¹ Der Aufsatz setzt sich mit unterschiedlichen Gewalt- und Horrorelementen in Computerspielen auseinander, wobei das Medium selbst als allgemein problematisch bewertet und mit verschiedenen Problemlagen in Verbindung gebracht wird:

»Die Inhalte der Spiele beschäftigen sich mit Kriegen, Terrorismus, Science-Fiction und anderen Tragödien. [...] Spiele werden ebenfalls als Wettkämpfe in »Clans« ausgetragen. Eine Steigerung sind LAN-Partys, die sich über Stunden hinziehen (hier auch Alkoholkonsum).«³⁴²

Die Problembeschreibung transportiert eine sehr vereinfachte Sichtweise, indem Computerspiele ausschließlich auf negativ-konnotierte Inhalte (Krieg und Terrorismus) reduziert werden. Besonders der Verweis auf LAN-Partys und der damit assoziierte »Alkoholkonsum« sticht hier hervor, vermittelt diese Problembeschreibung (gerade themenunkundigen Eltern) doch den Eindruck, Computerspiele würden zu einem erhöhten Risiko für Alkoholismus unter Jugendlichen führen. Auf diese Weise verknüpft Wallies abstrakte Themen wie Krieg und Terrorismus mit greifbareren Problemlagen und verstärkt dadurch eine potenzielle Problemwahrnehmung auf Computerspielgewalt:

»Neuere Spiele sind [...] weit realistischer, gewalttätiger und abstoßender als ältere. Die Spieleindustrie kopiert oft die bekannten Muster von Actionfilmen und überträgt diese auf den Computer zum »Selbsterleben«. Dadurch wird das Gewaltempfinden im Vergleich zu Film und Fernsehen durch das selbstständige »Tun« des Spielers am Computer gesteigert.«³⁴³

In dieser Problembeschreibung wird das Bild eines generell wachsenden Angebots von Mediengewalt gezeichnet. Die affektiven Formulierungen »gewalttätiger und abstoßender« weisen einerseits auf die persönliche Deutungsweise des Autors hin, dienen aber

340 Die Publikation wurde herausgegeben von Rudolf Hänsel, dem Verfasser des 2010 veröffentlichten Ratgebers *Game Over! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren*, der in der S-/R-Literatur zu *Doom* und *CoD: Modern Warfare 2* ausgewertet wird.

341 Michael Wallies (Jahrgang 1984) ist Gründungsmitglied des *Mediengewalt e.V.*, freier Mitarbeiter des *Instituts für Medienverantwortung* und nach eigener Aussage ein »ehemaliger PC-Shooter und exzessiver Computerspieler, der sich seit seinem Ausstieg auch mit den Hintergründen der Softwareerstellung und -vermarktung sowie der Situation auf dem Sektor »wissenschaftliche Studien« zum Thema Mediengewalt, Computernutzung und -sucht befasst hat.« (Vgl. https://www.medienverantwortung.de/wp-content/uploads/2009/07/Vita_MichaelWallies.pdf).

342 Q40, S. 28.

343 Q40, S. 22.

auch hier der zusätzlichen Emotionalisierung der Leser*innen. Die schädigende Wirkung virtueller Gewaltinhalte begründet Wallies mit der aktiven Ausführbarkeit durch die Spieler*innen. Das Ausführen virtueller Gewalt (»Selbsterleben«) würde so das »Gewaltempfinden« steigern, was auch zu einer Übertragung der virtuell-konditionierten Gewalthandlungen auf die reale Welt führen kann. Als Beleg für den vermeintlichen Sachzusammenhang verweist Wallies auf den »Massenmörder Robert Steinhäuser vom Erfurter Gutenberg-Gymnasium«³⁴⁴. Mit der Behauptung, Computerspielgewalt sei ein Auslöser für reale Gewalthandlungen, knüpft Wallies unmittelbar an die monokausalen Erklärungsansätze der *Killerspiel-Debatte* an. So ist der behauptete Zusammenhang von violenten Computerspielen und Amokläufen jugendlicher Täter ein oft formuliertes Problemnarrativ in den 2000er-Jahren.³⁴⁵

Um die These einer allgemeinen Schädlichkeit von Computerspielen zu stützen, geht Wallies auch auf aktuelle Spiele ein. *C&C: Generals* wird dabei als »ein weiteres extremes Beispiel«³⁴⁶ aufgeführt. Die nachfolgende Problematisierung ist in zwei zentrale Problemkomplexe des ersten Grades (PK1) unterteilt: Der Kritik an den *Massenvernichtungswaffen* sowie der *politischen Beeinflussung der Spieler*innen*. Beide PK1 bündeln Problemwissen, das konkret die Bezüge des Spiels auf real existierende Akteure und Kriegstechnologien kritisiert.

Wie die Bezeichnung bereits vermuten lässt, wird unter dem PK1 *Massenvernichtungswaffen* Problemwissen mit Bezug auf die spielinternen Superwaffen zusammengefasst. Wallies schreibt:

»Sie ermöglichen einen vernichtenden Angriff auf den Gegenspieler. Die Superwaffe der USA ist ein gebündelter Laserstrahl, mit dem der Spieler für kurze Zeit die gegnerische Basis und gegnerische Einheiten »rösten« kann. Die entsprechende Waffe Chinas ist eine Nuklearrakete, die ein vorher markiertes Zielgebiet zerstört. Mit den Superwaffen ist in diesem Spiel die schlagartige, realitätsnahe Vernichtung von gegnerischen Truppen in großer Zahl möglich. [...] Das Spiel ist darauf ausgerichtet, eine sehr große Tötungsziffer zu erreichen. [...] Die USA sind im Spiel die einzige Partei, die keine »schmutzigen« ABC-Waffen verwendet. Mit diesem in den USA entwickelten Spiel soll bereits Jugendlichen eingetrichtert werden, wer wessen Gegner ist, und wer auf dieser Welt mit fairen Waffen kämpft und im Recht ist.«³⁴⁷

Dieser Absatz beinhaltet zwei eigenständige Problemstränge. Zunächst kritisiert Wallies die generelle Möglichkeit Massenvernichtungswaffen im Spiel einsetzen zu können. Die aufgezählten Superwaffen ermöglichen eine »schlagartige, realitätsnahe Vernichtung von gegnerischen Truppen in großer Zahl.«³⁴⁸ Affektive Formulierungen wie das »Rösten« gegnerischer Einheiten oder der Hinweis auf die »sehr große Tötungsziffer« verstärken die negative Deutung der beschriebenen Spielinhalte.

344 Q40, S. 24.

345 Vgl. die Ratgeber von Grossman (2002), Fromm (2003), Spitzer (2006) und Hänsel (2010).

346 Q40, S. 26.

347 Q40, S. 27.

348 Genannt werden nur der »Laserstrahl« der USA sowie die chinesische »Nuklearrakete«. Der »SCUD-Sturm« der GLA findet hingegen keine direkte Erwähnung.

Ein weiterer Problemstrang ist nach Wallies die ludo-narrative Inszenierung der spielbaren Fraktionen. Demnach werden die USA als die Guten dargestellt, da diese »keine ›schmutzigen‹ ABC-Waffen« verwenden. Durch diese Inszenierung eines Gut-und-Böse-Narrativs würde eine politische Beeinflussung stattfinden, die die USA moralisch über China und die GLA erhebt. Mit dieser Problemdeutung leitet Wallies unmittelbar vom ersten PK1 *Massenvernichtungswaffen* auf den zweiten Problemkomplex *Politische Beeinflussung der Spieler*innen* über. Hierbei steht die Darstellung der GLA im Vordergrund:

»Der Spieler der ›Globalen Befreiungsarmee‹ ist in der Lage, in seiner Kaserne Terroristen ›heranzuziehen‹. Diese haben am Körper eine Sprengladung befestigt und opfern sich auf Wunsch oder sind als Lenker eines LKWs eine noch extremere ›menschliche Bombe‹. In anderen Gebäuden kann der Spieler Toxingranaten entwickeln und Toxinlastwagen bauen lassen, die mit ›Anthrax Beta‹ aufgerüstet werden können, um ihre Wirkung zu steigern. Der Spieler hat also die Möglichkeit, seinen Gegner mit chemischen und biologischen Waffen anzugreifen, die real existieren. Die Infanteristen tragen Kopftücher und die erbauten Paläste sehen aus wie Gebäude im Nahen oder Mittleren Osten. Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind.³⁴⁹

Die Anlehnungen der GLA an reale Terrororganisationen werden einer Diffamierung der Bevölkerungsgruppen des Nahen und Mittleren Ostens sowie des Islams gleichgesetzt. Der Argumentation folgend entstehen hierdurch in den Köpfen der Spieler*innen politisch eindimensionale Deutungsmuster, die durch das Spielen relativiert und gefestigt werden. Die Argumentationsstruktur ist hier aus Problembeschreibungen (»Dem Spieler soll suggeriert werden [...]«) zusammengesetzt, die mit affektiven Bestandteilen (»opfern sich auf Wunsch«, »›menschliche Bombe‹«) verbunden werden. Die abschließende Problemdeutung »Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind.« wird so zum Kernargument des zweiten PK1 *Politische Beeinflussung der Spieler*.

Gegen Ende des Aufsatzes wird das Problemwissen der PK1 *Massenvernichtungswaffen* und *Politische Beeinflussung der Spieler*innen* argumentativ miteinander verknüpft. So geht Wallies davon aus, dass durch das Spielen von *C&C: Generals* sowohl physische Gewalt (Krieg und Massenvernichtungswaffen) als auch symbolische Gewaltformen (Stereotypisierung politischer sowie ethnischer Volks- und Glaubensgruppen) von den Spieler*innen mehr oder weniger unbewusst inkorporiert und auf die reale Welt übertragen werden. Aus diesen beiden Problemdeutungen ergibt sich Wallies' abschließende Problembewertung – der PK2 *Gewaltkonditionierung*:

»Jedes der beschriebenen Spiele ist auf seine Art und Weise äußerst gewalttätig, und der Unterschied besteht lediglich in Grad und Ausmaß der Perversion. Das Handwerk, das dabei erlernt wird, ist immer das Töten. Das Bedürfnis der Spieler nach

349 Q40, S. 27.

der nächsten Stufe des Spiels und mehr und detaillierter dargestellter Gewalt und realistischeren Tötungsmöglichkeiten wird stets aufs Neue befriedigt.«³⁵⁰

Die Aussage, dass jedes der von ihm beschriebenen Spiele »auf seine Art und Weise gewalttätig« ist, unterstreicht die zentrale Problembewertung von Computerspielen als generell schädlich. Im Gegensatz zu anderen Vertretern der S-/R-Literatur der 2000er-Jahre (Grossman, Fromm, Spitzer oder Hänsel) werden hier jedoch nicht ausschließlich die Darstellungen physischer Gewalt problematisiert, sondern um eine Betrachtung von politischen Verweisen und Narrativen erweitert, die ebenfalls zu einer Übertragung von virtueller Gewalthandlungen auf die reale Welt führen können. Die angehängte Aussage »Das Handwerk, das dabei erlernt wird, ist immer das Töten« impliziert somit nicht nur eine aggressionssteigernde Wirkung durch das aktive Ausschalten virtueller Gegner, sondern verweist auch auf schädigende Einflüsse in Form von ideologischen oder anderweitig politischen Beeinflussungen.

Markus Decker: »Jugendschutz und neue Medien« (2005)

Im Sachbuch *Jugendschutz und Neue Medien* setzt sich der Grundschullehrer Markus Decker umfangreich mit der Geschichte, den Aufgabenbereichen und den gesetzlichen Veränderungen innerhalb des deutschen Jugendmedienschutzes auseinander. Hierbei widmet er sich zu einem überwiegenden Teil auch den Bildschirmspielen, über deren »mögliche Negativfolgen«³⁵¹ häufig »in der Öffentlichkeit« diskutiert wird. Nach Decker war der »Amoklauf eines Schülers in Erfurt«³⁵² die Initialzündung für den öffentlichen Problemdiskurs um Computerspielgewalt. Die direkte Thematisierung des Amoklaufs vom 26. April 2002 sowie die daraus hervorgehende öffentliche Problematisierung von Computerspielen ist für die historische Verortung dieser Quelle bedeutsam, da Decker hierdurch direkt an die *Killerspiel-Debatte* der 2000er-Jahre anknüpft.

Auf *C&C: Generals* wird in zwei verschiedenen Kapiteln eingegangen. Die erste Erwähnung erfolgt im Rahmen eines Zeitstrahls, der »wichtige und prägende Bildschirmspiele aus den Jahren 1989 bis 2004« auflistet. Darin werden sowohl das Spielprinzip als auch die Maßnahmen des Jugendschutzes kurz zusammengefasst:

»Das Spielprinzip ähnelte dem anderer Spiele aus diesem Genre (Ressourcensammlung, Basisbau, Armeeaufbau, Angriff). Das Szenario war in der Zukunft angesiedelt. Der neueren weltpolitischen Lage entsprechend hatte auch eine weltweit operierende Terrorvereinigung Einzug in das Spiel erhalten, die man auf Seiten der Amerikaner oder der Chinesen bekämpfen musste. Wegen der großen Nähe zu realen Szenarien und der kriegsverherrlichenden Tendenzen wurde die Originalversion von »Generals« in Deutschland sehr schnell indiziert. Daraufhin wurde eine lokalisierte Version mit dem Titel »Generäle« für den deutschen Markt programmiert.«³⁵³

Die Beschreibung weist an dieser Stelle noch keine eigenständige Problemdeutung auf. Die Erwähnung der »Nähe zu realen Szenarien und der kriegsverherrlichenden Ten-

350 Q40, S. 27.

351 Q35, S. 7.

352 Q35, S. 7.

353 Q35, S. 50.

denzen« stellt lediglich eine direkte Bezugnahme auf die Indizierungsentscheidung der damaligen BPJS dar.

Im späteren Abschnitt »*Aufgaben und Arbeitsweisen nach der gesetzlichen Neuregelung im Jahr 2003*«³⁵⁴ geht Decker umfänglicher auf die Spielinhalte sowie deren Bewertung durch die BPJS ein. Darin beschreibt er die stereotype Darstellung von Ethnizität (»[...] die Einheiten der Terroristen durch ihre Darstellung und ihrer Sprachausgabe deutlich dem arabischen Kulturraum zuzuordnen«³⁵⁵) sowie die ludo-narrative Einbindung von Themen wie Krieg und Terrorismus (»UN-Hilfskonvoi überfallen, Zivilisten erschießen, Giftgaseinsatz«³⁵⁶) und verbindet diese zu einer allgemeinen Kritik an der Realitätsnähe des Spiels: »Die politischen Konstellationen, die Waffensysteme und die fiktive politische Lage in diesem Spiel weisen klare Bezüge zur Realität auf.«³⁵⁷

Deckers Argumentation lässt deutliche Überschneidungen zum Prüfbericht erkennen. Ebenso wie die BPJS fungiert die Problematisierung der Realitätsnähe hier als ein Problemstrang, der auf eine übergeordnete Problembewertung überleitet – dem PK1 *Kriegsverherrlichung*. Das bedeutet, das eine »Gewaltverherrlichung dadurch gegeben [ist], dass militärische Gewalt ästhetisiert und als erstrebenswertes sowie einziges Konfliktlösungsmittel dargestellt wird.« Der PK1 setzt sich somit aus den Problemlösungen *Realitätsnähe* und der *unumgehbaren Anwendung von Gewalt* zusammen. Hier wird deutlich, dass Decker die Problematisierungsstruktur der BPJS zum Teil übernommen hat.³⁵⁸

Nachfolgend thematisiert Decker die Umstände und Folgen der Indizierung von *C&C: Generals*. Er kritisiert, dass das Spiel noch kurz vor dem Inkrafttreten des *Jugend-schutzgesetzes* (JuSchG) indiziert wurde, obwohl die USK zuvor eine Altersfreigabe *ab 16 Jahren* vergeben hatte. Dieses Vorgehen sei nach der Gesetzesänderung nicht mehr möglich gewesen, weshalb die Indizierungsentscheidung »den Eindruck einer Eilentscheidung«³⁵⁹ in letzter Sekunde«³⁵⁹ mache.

In Bezug auf die Folgen der Indizierung kritisiert Decker die inhaltlich überarbeitete deutsche Verkaufsversion des Spiels, unter dem Titel *C&C: Generäle*, und verweist hierzu auf den ersten Teil der Reihe – *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* – von 1995. Dieses musste seinerzeit ebenfalls inhaltlich abgeändert werden, damit es in Deutschland veröffentlicht werden konnte. Menschliche Soldaten wurden durch »»Roboter« oder »Cyborgs« ersetzt, die »deutlich blechern« sprechen und »nach Treffern kein rotes Blut, sondern grüne oder schwarze Substanzen«³⁶⁰ von sich geben. Die gleiche Anpassungspolitik sieht Decker auch im Fall von *C&C: Generäle* als gegeben: Es wurde »[...] versucht, die aktuellen politischen Bezüge zu verwischen, um den von der BPJM monierten Realitätsgrad zu verringern.«³⁶¹ So weist auch die deutsche Version

354 Q35, S. 79.

355 Q35, S. 80.

356 Q35, S. 80.

357 Q35, S. 81.

358 Das von der BPJS im PK1 *Kriegsverharmlosung* gebündelte Problemwissen wird von Decker hingegen nicht thematisiert.

359 Q35, S. 81.

360 Q35, S. 82.

361 Q35, S. 82.

C&C: Generäle zum Teil gravierende inhaltliche Unterschiede zur Originalversion auf: Die Stadt Bagdad wurde in »Twin Sword City« umbenannt, während die »Einheit des Selbstmordattentäters« zu einem »rollenden Dynamitfass«³⁶² abgeändert worden ist. Die kontroverse Mission mit dem Angriff auf einen UN-Konvoi wurde gänzlich aus dem Spiel entfernt.

Die Problematisierung der Umstände und der Folgen der Indizierung von *C&C: Generals* kulminiert abschließend in eine allgemeine Kritik am deutschen Jugendmedienschutz:

»Warum rotes Blut bei sonstiger Inhaltsgleichheit jugendgefährdend sein soll, grüne Flüssigkeit aber nicht, kann in diesem Zusammenhang nicht befriedigend beantwortet werden. [...] In der Tat tragen diese Entschärfungen ausschließlich der Gesetzeslage Rechnung. Unter medienpädagogischen Gesichtspunkten ist eine Reduzierung des Gefährdungspotenzials durch die Änderung der Blutfarbe nur schwer nachvollziehbar. Gefährdungspotenzial steckt eher in der gesamten Ausrichtung der Spiele und in ihrer Struktur, nicht unbedingt in einigen vordergründigen Schockeffekten.«³⁶³

Die bloße »Änderung der Blutfarbe« oder von anderweitig »vordergründigen Schockeffekten« ist für Decker lediglich als Reaktion der Spieleindustrie auf den restriktiven Jugendmedienschutz zu sehen, ändert aber nichts an der »gesamten Ausrichtung« der Spiele. Konkret bedeutet das, dass ludo-narrative Spielinhalte zwar abgeändert, problembehaftete Spielmechaniken aber zumeist weiterhin bestehen bleiben.

Die Problembeschreibung zeigt am Beispiel von *C&C: Generals* auf, dass geringfügige Veränderungen der Spielinhalte einer Jugendgefährdung nur bedingt entgegenwirken, wenn das »Gefährdungspotenzial [...] in der gesamten Ausrichtung der Spiele und in ihrer Struktur« steckt. So ist die Fraktion der GLA nach wie vor als Terrororganisation spielbar, obwohl der »Selbstmordattentäter« nun in »Rollendes Dynamitfass« umbenannt wurde. Die Problematisierung von *C&C: Generals* durch die BpJS wird von Decker so in eine Alternativdeutung umgekehrt, die Computerspielgewalt zwar als problematisch erachtet, das hauptsächliche Problem aber in den derzeitigen Maßnahmen des Jugendmedienschutzes sieht. Er kommt zu dem Ergebnis, dass der deutsche Jugendmedienschutz seine schützende Funktion nur eingeschränkt und ausschließlich mithilfe von »immer ausgefeilteren Abschirmungsbemühungen«³⁶⁴ auszuüben vermag.

Die Problembeschreibungen des Indizierungsvorgangs sowie die Nachwirkungen der Indizierungsentscheidung werden in einem Problemkomplex zusammengefasst, der die bloße Abschirmung vor vermeintlich jugendgefährdenden Inhalten kritisiert. In der sich abzeichnenden Problembündelung – PK1 *Gesetzliche Abschirmung* – wird der Standpunkt vertreten, dass die »[...] gesetzliche Abschirmung von Kindern und Jugendlichen vor bestimmten Medieninhalten nur ein kleiner Teil in einem umfassenden Konzept von Jugendmedienschutz«³⁶⁵ sein kann.

362 Q35, S. 82.

363 Q35, S. 82.

364 Q35, S. 105.

365 Q35, S. 105.

Als alternativen Lösungsvorschlag fordert Decker »[...] die komplexen Wirkungszusammenhänge bei der Medienrezeption in der breiten Öffentlichkeit bekannt zu machen, um die Abschirmung vor jugendgefährdenden Inhalten nicht als einziges Mittel des Jugendmedienschutzes erscheinen zu lassen.«³⁶⁶ Um die institutionelle Einseitigkeit in der Deutungs- und Verfahrensweise im Umgang mit jugendgefährdenden Medieninhalten aufzubrechen, wird ein medienpädagogischer Ansatz vorgeschlagen. Durch eine »Erziehung zur Medienkompetenz«³⁶⁷ sollen Eltern und Jugendliche in ihren Umgang mit problematischen Medieninhalten gestärkt werden, anstatt sie lediglich von diesen abzuschirmen. Der hier aufgestellte Vorschlag zur Problembekämpfung impliziert eine Verlagerung der bisherigen Deutungspraktiken von der staatlich-institutionellen auf die zivilgesellschaftliche Ebene. Die Förderung einer allgemeinen Medienkompetenz wäre einer Abkehr von restriktiven Maßnahmen gleichzusetzen und würde dadurch eine individuelle Auseinandersetzung mit violenten Medieninhalten innerhalb aller Gesellschaftsebenen ermöglichen.

Die Problematisierungsstruktur macht deutlich, dass Decker *C&C: Generals* zwar aufgrund seiner Inhalte (PK1 *Kriegsverherrlichung*) problematisiert, diese Problemdeutung jedoch in eine übergeordnete Kritik an den ausschließlich restriktiven Maßnahmen (PK1 *Gesetzliche Abschirmung*) des deutschen Jugendmedienschutzes einbettet. Sachliche Problembeschreibungen sowie ein Vorschlag zur Problembehebung (Förderung von Medienkompetenz) kulminieren hier zu einer abschließenden Problembewertung, die den bestehenden Jugendmedienschutz als erweiterungsbedürftig einstuft. Der PK2 *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz* erkennt das »Gefährdungspotenzial«³⁶⁸ von *C&C: Generals* (in Hinsicht auf die realitätsnahen Bezüge, auf globale Konflikte sowie deren ludo-narrative Umsetzung) an, erachtet eine Verschärfung des restriktiven Jugendmedienschutzes aber nicht als zielführend.

Zusammenfassung

Die Publikationen von Michael Wallies und Markus Decker entstammen beide dem Jahr 2005 und sind somit rund drei Jahre nach *C&C: Generals* veröffentlicht worden. Obwohl die Autoren dem Spiel eine mehr oder weniger schädigende Wirkung zuschreiben (Wallies spricht von einem »Ausmaß der Perversion«³⁶⁹ und Decker von einem »Gefährdungspotenzial«³⁷⁰), zeigt die Analyse des Quellenmaterials zwei grundlegend verschiedene Problemdeutungen.

In seinem Aufsatz *Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden* vertritt Wallies eine prinzipiell aversive Haltung gegenüber Computerspielgewalt. Seiner Argumentation nach ist der generelle Zuwachs an violenten Computerspielen mit einer erhöhten Gefährdung für Kinder und Jugendliche verbunden. Gestützt wird diese Behauptung durch Problembeschreibungen, die auf den interaktiven Charakter von Computerspielen Bezug

366 Q35, S. 105.

367 Q35, S. 105.

368 Q35, S. 82.

369 Q40, S. 27.

370 Vgl. Q40, S. 27 und Q35, S. 82.

nehmen. Er argumentiert, dass das »Gewaltempfinden im Vergleich zu Film und Fernsehen durch das selbstständige ›Tun‹ des Spielers am Computer gesteigert«³⁷¹ wird. Die grundlegende Annahme einer jugendgefährdenden Wirkung durch ein aktives »Training« von Gewalthandlungen stellt eine übergeordnete Problembeschreibung dar, die sich im zentralen PK2 *Gewaltkonditionierung* zusammenfassen lässt. Der Aufbau der Problematisierungsstruktur weist auch hier das gängige Zwei-Stufen-Modell auf. Die Struktur setzt sich aus Problembeschreibungen und affektiven Bestandteilen zusammen, die sich in die zwei PK1 *Politische Beeinflussung der Spieler* sowie *Massenvernichtungswaffen* gliedern lassen. Beide PK1 thematisieren die realitätsnahen Inszenierungen von Gewalt innerhalb des Spiels.

Die von Wallies dargelegte »politische Beeinflussung der Spieler«³⁷² fußt einerseits auf der Behauptung einer stereotypisierenden Darstellung der terroristischen GLA (»Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind«³⁷³), übt andererseits aber auch Kritik an der vermeintlich politisch-ideologischen Unterscheidung der spielbaren Fraktionen (»Mit diesem in den USA entwickelten Spiel soll bereits Jugendlichen eingetrichtert werden, wer wessen Gegner ist, und wer auf dieser Welt mit fairen Waffen kämpft und im Recht ist.«³⁷⁴).

Der PK1 *Massenvernichtungswaffen* hingegen problematisiert die »realitätsnahe Vernichtung von gegnerischen Truppen in großer Zahl«³⁷⁵. Hiermit ist eine weiterführende Problemdeutung verbunden, die inhaltlich an den PK1 *Politische Beeinflussung* anknüpft. Wallies kritisiert, dass anhand der einsetzbaren Massenvernichtungswaffen zwischen guten und schlechten Spielfraktionen unterschieden wird (»Die USA sind im Spiel die einzige Partei, die keine ›schmutzigen‹ ABC-Waffen verwendet«³⁷⁶). Zudem schreibe das Spiel ein verpflichtendes Erreichen einer »sehr großen Tötungsziffer«³⁷⁷ vor, was den Einsatz dieser problematisierten Waffengattung unumgänglich macht.

Markus Decker sieht in seinem Sachbuch *Jugendschutz und Neue Medien* zwar ebenfalls ein »Gefährdungspotenzial« in Computerspielen, geht dabei aber weniger von einer monokausalen Schädigung durch spezifische Gewaltinhalte aus, sondern kritisiert vielmehr die »immer ausgefeilteren Abschirmungsbemühungen«³⁷⁸ und somit allgemein das restriktive Vorgehen des deutschen Jugendmedienschutzes. Die Indizierung von *C&C: Generals* sowie die inhaltlich angepasste Version für den deutschen Markt (*C&C: Generäle*) dienen Decker als Beispiele für dessen Problemdeutung.

Als Beleg für die ineffizienten Maßnahmen des Jugendmedienschutzes wird der erste Teil der Spiele-Reihe – *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* – von 1995 aufgeführt, dessen Spielinhalte ebenfalls (exklusiv für den deutschen Markt) abgeändert

371 Q40, S. 22.

372 Q40, S. 27.

373 Q40, S. 27.

374 Q40, S. 27.

375 Q40, S. 27.

376 Q40, S. 27.

377 Q40, S. 27.

378 Q35, S. 105.

worden sind und unterm Strich nicht zu einer Entschärfung der Spielinhalte beigetragen haben. Die gleiche Zensurpolitik sieht Decker auch im Fall von *C&C: Generäle* gegeben: Um »den von der BPJS monierten Realitätsgrad zu verringern«³⁷⁹ wurde die Stadt »Bagdad« in »Twin Sword City umbenannt«, die »Einheit des Selbstmordattentäters« zu einem »rollenden Dynamitfass«³⁸⁰ abgeändert und die Mission mit dem Überfall auf den UN-Konvoi gänzlich gestrichen. Erst nach diesen Anpassungen und einer weiteren Prüfung durch die BPJM durfte das Spiel in Deutschland legal vertrieben werden.³⁸¹ Decker kritisiert, dass eine Indizierung auf argumentativer Grundlage von Realitätsbezogenheit »nur schwer nachvollziehbar«³⁸² sei, wenn problematisierte Elemente (bspw. die spielbare Terrororganisation GLA) in der deutschen Version erhalten bleiben.

Die abschließende Problembewertung *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz* zeigt, dass die konkrete Problematisierung von *C&C: Generäle* lediglich als ein Beispiel für die übergeordnete Problemlage dient. Inhaltlich wird diese Problemdeutung durch die PK1 *Kriegsverherrlichung* (eine aus der Indizierungsentscheidung übernommene Problemdeutung³⁸³) sowie den PK1 *Gesetzliche Abschirmung* (der Kritik am restriktiven Jugendschutz) begründet. Indem ein dysfunktionaler Jugendmedienschutz als das zentrale Problem bestimmt wird, nimmt Decker eine Alternativdeutung ein, die sowohl Wallies als auch anderen S-/R-Publikationen der 2000er-Jahre entgegensteht, die Computerspielgewalt als ein eindeutiges soziales Problem einstufen.

Analog hierzu rekurriert bei Wallies die zentrale Problembewertung *Gewaltkonditionierung* auf die Annahme eines unmittelbaren Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Computerspielgewalt und dem Ausführen realer Gewalthandlungen. Affektive Problembewertung wie »Das Handwerk, das dabei erlernt wird, ist immer das Töten«³⁸⁴ oder das Betonen drohender Konsequenzen (»Massenmörder Robert Steinhäuser«³⁸⁵) suggerieren ein akutes Bedrohungspotenzial, das eine Wahrnehmungs- und Handlungspriorität bei den Lesenden erzeugen soll. Das Aufführen weiterer Problemlagen, wie bspw. der durch LAN-Partys verursachte »Alkoholkonsum«³⁸⁶ bei Spieler*innen, verstärkt die Deutung von Computerspielen als ein soziales Problem zusätzlich. Während Wallies jedoch keinen direkten Lösungsvorschlag für das von ihm postulierte Problem der *Gewaltkonditionierung* vorlegt, spricht sich Decker für eine »Erziehung zur

379 Q35, S. 82.

380 Q35, S. 82.

381 In diesem zeitlichen Abschnitt kann es aufgrund der Novellierung des Jugendschutzgesetzes zu Verwirrungen in Bezug auf die Bezeichnung der Bundesprüfstelle kommen. *C&C: Generäle* wurde formal am 6. März von der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPJS) indiziert. Die Prüfung der deutschen Verkaufsversion (*C&C: Generäle*) erfolgte hingegen erst nach dem Inkrafttreten des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) und der damit verbundenen Umbenennung der Behörde zur *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPJM) zum 1 April 2003.

382 Q35, S. 82.

383 Q35, S. 80f.

384 Q40, S. 27.

385 Q40, S. 24.

386 Q40, S. 28.

Medienkompetenz«³⁸⁷ aus. Hiermit ist eine medienpädagogische Auseinandersetzung mit virtuellen Gewaltinhalten zwischen Eltern und ihren Kindern gemeint.

8.3.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Die Analyse des Quellenmaterials zu *Command & Conquer: Generals* hat unterschiedliche Bewertungen violenter Spielinhalte zutage gefördert. Von den insgesamt sechs ausgewerteten Quellen schreiben lediglich die BPjS und der Ratgeber von Michael Wallies dem Spiel eine ausdrücklich jugendgefährdende Wirkung zu. Eine differenziertere Problematisierung findet sich derweil im Testartikel der *GameStar* und in Markus Deckers Publikation zum Jugendmedienschutz. In den fachjournalistischen Testartikeln der *PC Games* und der *PC Action* ließ sich hingegen keinerlei nachdrückliche Problematisierung des Spiels feststellen. Nachfolgend sollen die Ergebnisse innerhalb der drei untersuchten Akteursgruppen kurz zusammengefasst und gegenübergestellt werden.

Der Prüfbericht zu *C&C: Generals* weist ebenso wie die zwei vorhergegangenen Prüfentscheidungen eine zweistufige Problematisierungsstruktur auf. Darin bündeln die zwei PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* themenspezifisches Problemwissen, das gegen Ende des Prüfberichts in die abschließende Problembewertung (PK2) *Sittliche Gefährdung* überführt wird. Während im PK1 *Kriegsverherrlichung* sämtliche den Krieg glorifizierenden Elemente (Ästhetisierung militärischer Gewalt, Gewalt gegen Zivilisten, Zelebrieren besonders grausamer Waffen und die Belohnung des Spielers mit virtuellen Orden) zusammengefasst werden, verbindet der PK1 *Kriegsverharmlosung* sämtliche Problematisierungen von Spielinhalten, die den Schrecken eines Krieges relativieren könnten (Einbindung von ABC- bzw. Massenvernichtungswaffen sowie die Verharmlosung durch lebhaftere oder erheiternde Musik).³⁸⁸

Im Gegensatz zu den Prüfberichten zu *River Raid* und *Doom* ist bei *C&C: Generals* ein allgemeiner Rückgang von affektivem Problemwissen festzustellen. Überzeichnete oder anderweitig emotionalisierende Beschreibungen der Spielinhalte treten zwar noch vereinzelt auf (»[...] vergaste Infanterie windet sich unter Schmerzensschreien.«³⁸⁹), sind quantitativ aber deutlich reduziert.

Die zunehmende Versachlichung der Prüfpraxis wird allerdings nicht nur am Rückgang variabler Bewertungselementen erkennbar, sondern auch an der parallelen Verlagerung auf statische Bewertungselemente. Dies zeigt sich anhand des PK2 *Sittliche Gefährdung* besonders deutlich. Anders als in den vorherigen Prüfberichten ersetzt dieser den bisher verwendeten Rechtsbegriff *Sozialethische Desorientierung* als abschließende Problembewertung, obwohl der Aufbau der Problematisierungsstrukturen sowie die verwendeten Rechtsnormen in allen drei Prüfberichten identisch sind. Möglicherweise könnte dies damit zusammenhängen, dass in der aufgeführten Rechtsnorm § 1 Abs. 1 GjS lediglich die *Sittlichkeit* wörtlich genannt wird, während der Begriff *Sozialethische*

387 Q35, S. 105.

388 Vgl. Q8, S. 7.

389 Q8, S. 6.

Desorientierung darin nicht vorkommt.³⁹⁰ Der PK2 *Sittliche Gefährdung* nimmt somit einen eindeutigeren Bezug auf den zugrundeliegenden Gesetzestext, wodurch die abschließende Problembewertung inhaltlich nachvollziehbarer wird. Diese Annäherung der Problembewertung an die entsprechende Rechtsnorm (als statisches Bewertungselement) kann als ein Merkmal für eine gestiegene Objektivität bzw. als eine Versachlichung des Prüfungsvorgangs interpretiert werden.

Analog zur Bundesprüfstelle finden sich im Fachjournalismus nur wenige konkrete Problematisierungen. Die drei Testartikel nehmen die potenzielle Problematisierbarkeit der realitätsnahen Bezüge von *C&C: Generals* zwar allesamt wahr, eine ausdrückliche Problematisierung der ludo-narrativen Gewaltkontexte (Gewalt gegen Zivilisten, Terrorismus, Massenvernichtungswaffen) wird jedoch nur von der *GameStar* vorgenommen. Diese attestiert dem Spiel eine »Geschmacksverirrung«³⁹¹ und fragt generell nach den Grenzen der Darstellbarkeit in Computerspielen (»Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu weit?«³⁹²).

Die Testartikel der *PC Games* und *PC Action* scheinen sich einer möglichen Anstößigkeit der Spielinhalte ebenfalls bewusst gewesen zu sein, problematisieren diese aber nicht weiter (»[...] angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund«³⁹³, »beklemmend realistisch«³⁹⁴), sondern messen ihnen stattdessen einen Unterhaltungswert bei (»Bombenstimmung«) oder klammern deren moralisierende Auslegung gleich gänzlich aus (»Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein«³⁹⁵). Diese Diskursstrategie der anfänglichen Problematisierung bei abschließender Relativierung zeigt sich in allen drei Testartikeln. Selbst die *GameStar*, die am deutlichsten die Spielinhalte von *C&C: Generals* kritisiert, vergibt gegen Ende des Testartikels mit 91 % eine sehr hohe Spielspaß-Wertung (*PC Games*: 90 %, *PC Action*: 88 %). Interessanterweise geht auch die BPJS in ihrem Prüfbericht zu *C&C: Generals* auf die gewaltrelativierende Bewertungspraxis des Fachjournalismus ein:

»Zwar wird vielerorts in der Fachpresse und von Seiten der Spielergemeinde Kritik am Inhalt von ›Generals‹ geübt, ungeachtet dessen erhielt das Spiel in den ausführlichen Tests der Medien jedoch durchweg ausgezeichnete Bewertungen. ›Command & Conquer – Generals‹ gilt als neue Genre-Referenz, sowohl was die Grafik als auch was die strategischen Elemente angeht, und erhält entsprechende Aufmerksamkeit von Seiten der Medien wie auch der Konsumenten.«³⁹⁶

Die von der Prüfstelle beschriebene Diskrepanz zwischen moralischer Kritik und der Vergabe von guten Testnoten ist ein wichtiger Aspekt interinstitutioneller Beeinflussung. Indem ein Spiel mit problematisierbaren Gewaltinhalten vom Fachjournalismus

390 »Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in eine Liste aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften.« (§ 1 Abs. 1 GjS).

391 Q20, S. 78

392 Q20, S. 75.

393 Q22, S. 93.

394 Q21, S. 77.

395 Q22, S. 93.

396 Q8, S. 11.

zwar kritisiert, aber zugleich sehr gut bewertet wird, generiert dies ein zusätzliches Interesse bei der Spielerschaft. Durch die fachjournalistische Testpraxis wird Handlungspriorität bei der Bundesprüfstelle geschaffen, da nun von einer großen Verbreitung des Spiels auszugehen ist. Um dem entgegenwirken zu können, wird daher ein beschleunigtes Prüfverfahren auf Grundlage von § 15 Abs. 1 GjS initiiert. Dies wird möglich, wenn »[...] die Gefahr besteht, daß die Schrift kurzfristig in großem Umfange vertrieben wird.«³⁹⁷ Die Thematisierung der gewaltrelativierenden Testpraxis im Prüfbericht zeigt das erste Mal konkret, welchen direkten Einfluss die Bewertungen der fachjournalistischen Testartikel auf die Prüfpraxis der BPjS haben können.

Im Bereich der S-/R-Literatur weisen die Publikationen von Michael Wallies und Markus Decker große inhaltliche Unterschiede auf. Einerseits mag dies den unterschiedlichen Publikationsformaten (Sachbuch und Ratgeber) geschuldet sein, andererseits vertreten beide Autoren grundlegend verschiedene Haltungen in Bezug auf Computerspielgewalt. Obwohl sie sich im zentralen Punkt – der Annahme einer schädigenden Wirkung von Computerspielgewalt auf Kinder und Jugendliche – überschneiden, mündet diese Problemdeutung in zwei separate Schlussfolgerungen.

Michael Wallies vertritt eine generell ablehnende Haltung gegenüber Computerspielen, indem er ihnen eine schädigende Wirkung zuschreibt. Die abschließende Problembewertung – der PK2 *Gewaltkonditionierung* – setzt sich dabei aus einer generellen Kritik an Computerspielgewalt zusammen, die von Übertragungsprozessen zwischen virtueller und realer Gewalt ausgeht und durch affektive Problembewertungen (»Ausmaß der Perversion«³⁹⁸) oder vereinfachten Darstellungen von Sachzusammenhängen (»Massenmörder Robert Steinhäuser«³⁹⁹) untermauert wird. *C&C: Generals* dient als ein konkretes Beispiel, um den schädigenden Einfluss von Computerspielen zu belegen. Hierfür werden, neben den Gewaltinhalten, auch die »politische Beeinflussung der Spieler«⁴⁰⁰ sowie der Einsatz von Massenvernichtungswaffen (»Superwaffen«⁴⁰¹) als hauptsächliche Kritikpunkte aufgeführt. Innerhalb der Problematisierungsstruktur fungieren beide als PK1, die den PK2 *Gewaltkonditionierung* inhaltlich begründen.

Im Gegensatz zu Wallies vertritt Markus Decker eine Alternativdeutung, indem er Computerspielgewalt zwar ebenfalls als problematisch einstuft (»Gefährdungspotenzial«⁴⁰²), sich aber gegen eine restriktive Verbots- und Zensurpolitik ausspricht. Er argumentiert, dass der Jugendmedienschutz sich zu sehr auf Verbote oder Abänderungen bestimmter Spielinhalte beschränke (»immer ausgefeiltere Abschirmungsbestrebungen«), wodurch andere gewaltverherrlichende Kontexte oftmals außer Acht gelassen werden. Als Beispiel für die teilweise Ineffektivität des Jugendmedienschutzes nennt er *C&C: Generals* und beschreibt sowohl den Ablauf als auch die Folgen der Indizierung. Hierfür zitiert er auch aus dem Indizierungsbericht, dessen Problemwissen er zum Teil übernimmt, indem er dem Spiel ebenfalls eine *Kriegsverherrlichung* zu-

397 Vgl. § 15 Abs. 1 GjS (Vorläufige Anordnung zur Aufnahme in die Liste).

398 Q40, S. 27.

399 Q40, S. 24.

400 Q40, S. 27.

401 Q40, S. 27.

402 Vgl. Q40, S. 27 und Q35, S. 82.

schreibt.⁴⁰³ Die PK1 *Gesetzliche Abschirmung* und *Kriegsverherrlichung* münden gegen Ende in der abschließenden Problembewertung PK2 *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz*, welcher sämtliche Problematisierungen des Spiels sowie daraus abgeleitete Problemdeutungen in sich zusammenfasst.

Die Analyse des Quellenmaterials zu *C&C: Generals* hat gezeigt, dass sich die Problematisierung von *C&C: Generals* nahezu ausschließlich auf die ludo-narrativen Kontexte des Spiels bezieht, während die tatsächlichen (in der Gewaltanalyse als *moderat* eingestuften) Gewaltdarstellungen weniger thematisiert werden. Alle sechs Quellen enthalten mehr oder weniger deutliche Problematisierungen der GLA-Kampagne und den darin enthaltenen realitätsnahen Bezugnahmen auf Akteure (USA und China), Orte (Kasachstan und Türkei), Waffentechnologien (Atombomben und Anthrax) sowie direkten Anlehnungen an den islamistischen Terrorismus und den ebenfalls 2003 aufflammenden *Irakkrieg*.

Die Problematisierung von *C&C: Generals* nimmt dabei verschiedene Formen und Intensitäten an. So konnte die Problemmusteranalyse zeigen, dass zwischen den drei Akteursgruppen eine überwiegende Heterogenität in den Problemdeutungen besteht, während innerhalb der Gruppen überwiegend identische Problemdeutungen vorherrschen. Im direkten Vergleich beinhalten die beiden Indizierungsberichte ebenso wenig inhaltliche Varianz wie die drei Testartikel des Fachjournalismus. Obwohl sich im Bereich der S-/R-Literatur zunächst zwei relativ unterschiedliche Problembewertungen erkennen lassen, überschneiden auch diese sich in ihrer Kritik an den Realitätsbezügen des Spiels.⁴⁰⁴

Zwischen den Akteursgruppen lassen sich hingegen deutliche Unterschiede in den Problematisierungen erkennen. Am auffälligsten wird dies anhand des Fachjournalismus, der abermals eine gewaltrelativierende Haltung einnimmt und sich dadurch inhaltlich sowohl von der BPjS als auch der S-/R-Literatur abgrenzt. In keinem der drei Testartikel konnte eine Problematisierungsstruktur ermittelt werden, da problematisierende Wissens Elemente zwar enthalten, diese jedoch nicht in eine durchgehende Problematisierung des Spiels eingebunden sind. Zwar thematisiert die *GameStar* die Darstellung von Krieg und Terrorismus (speziell die in der GLA-Kampagne geforderte Gewalt gegen Zivilisten), diese Problematisierungen werden durch hohe Spielspaß-Wertungen gegen Ende des Artikels jedoch gänzlich relativiert. Die *PC Games* und *PC Action* lassen noch weniger Problemwissen erkennen. Beide erkennen zwar die potenzielle Problematisierbarkeit von *C&C: Generals* an, vertreten aber eine Gegendeutung, in der die realitätsnahen Gewaltinhalte als Spielspaß fördernde Elemente umgedeutet werden.

Unabhängig von den gewaltrelativierenden Gegendeutungen des Fachjournalismus oder Markus Deckers Alternativdeutung beinhalten alle sechs Quellen problematisie-

403 »Daneben ist eine Kriegsverherrlichung auch dadurch gegeben, dass militärische Gewalt ästhetisiert und als anstrebenwertes sowie einziges Konfliktlösungsmittel dargestellt wird.« (Q35. S. 81).

404 Beide Autoren üben eine direkte Kritik an den Realitätsbezügen des Spiels, wie anhand der verwendeten PK1 erkennbar wird. Sowohl Wallies PK1 *Politische Beeinflussung* als auch Deckers PK1 *Kriegsverherrlichung* rekurrieren auf eine vermeintlich schädigende Wirkung der realitätsnahen Spielinhalte auf Kinder und Jugendliche.

rende Wissens Elemente, die die Realitätsbezogenheit des Spiels als problembehaftet oder zumindest problematisierbar darstellen.

8.4 Call of Duty: Modern Warfare 2

Call of Duty ist eine Spielreihe des Publishers *Activision*, deren Ableger allesamt dem Genre der First-Person Shooter (FPS) zugerechnet werden. Der Klassifikation entsprechend nimmt der Spieler hierbei die Geschehnisse stets aus der Ich-Perspektive wahr und partizipiert aus dieser Wahrnehmungsebene heraus an kriegerischen Handlungen, die in zeitgemäßer Grafik und vorgegebenen Erzählstrukturen präsentiert werden. Während die frühen Spiele thematisch noch im Zweiten Weltkrieg angesiedelt waren, entwickelte sich die Serie über die Jahre inhaltlich weiter. Das Setting verlagerte sich zunehmend auf zeitgenössische und später auch futuristische Militär-Szenarien (*CoD: Infinite Warfare* von 2016).

Bei dem untersuchten Titel handelt es sich um den 2009 erschienenen fünften Teil der Reihe – *Call of Duty: Modern Warfare 2* des Entwicklers *Infinity Ward*. In der Storyline geht es hauptsächlich darum, aus der Sicht einer militärischen Spezialeinheit, den russischen Terroristen Vladimir Makarov zu verfolgen. Dieser verfolgt das Ziel durch gezielte Anschläge einen Krieg zwischen Russland und den USA zu provozieren. Um dies zu verhindern, muss der Spieler verschiedene Orte auf der Welt bereisen und ausgiebige Feuergefechte gegen unterschiedliche Feinde überstehen. Der Spieler übernimmt dabei jeweils die Rolle von einem der insgesamt drei spielbaren Charakteren, der die Narration des Spiels, je nach Spielabschnitt, um neue Perspektiven erweitert.

Zur Veröffentlichung löste eine spezifische Spielszene äußerst kontroverse Reaktionen unter den Spieler*innen sowie der Fachpresse aus. Der Stein des Anstoßes war ein spezifischer Spielabschnitt mit dem Titel *No Russian*, der ungefähr in der Mitte des regulären Spielverlaufs angesiedelt ist. In diesem Abschnitt übernimmt der Spieler die Rolle des verdeckt operierenden CIA-Ermittler Joseph Allen, der in Makarovs terroristische Organisation eingeschleust wurde und nun aktiv an einem Anschlag teilnehmen soll. Der Spielabschnitt startet zunächst mit einer Skriptsequenz in einem Fahrstuhl. Hier bleibt der Bildschirm jedoch zunächst schwarz. Lediglich das Geräusch des Fahrstuhls, Reißverschlüsse von Taschen und das Laden von Waffen ist zu hören. Kurz danach geht das Licht an und der Fahrstuhl öffnet sich. Der bereits im Ladebildschirm beschriebene Makarov und drei andere Männer mit Schutzwesten und schwerer Bewaffnung sind zu erkennen. Auch die eigene Spielfigur trägt eine Waffe. Nach der kurzen Einleitung von Makarov, mit den Worten »Remember – no Russian«⁴⁰⁵, treten die fünf Männer aus dem Fahrstuhl und stehen unmittelbar einer größeren Menschenmenge gegenüber. Ab diesem Zeitpunkt wird ersichtlich, dass sich die Gruppe an einem belebten Flughafen befindet. Die Zivilisten beginnen sich in die Richtung der bewaffneten Männer zu drehen, die in diesem Moment das Feuer eröffnen. Eine Panik bricht aus und überall sind Schreie und Schüsse zu hören, während die Gruppe in Schrittgeschwindigkeit über das Gelände des fiktiven Flughafens läuft und dabei gleichermaßen auf Zivilisten und

405 Q4, Minute 1:38.